掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL. 219

专题企划

武之刃，樱之华

『《战国无双》系列』十周年特企

PSV下载推荐

《如龙 维新》免费程序

初音桌上冰球

赠品

《Persona Q》角色卡片

攻略透解

影牢 Kagero 暗黑公主 PSV

特快专递

噗哟噗哟对俄罗斯方块 PSV 3DS

喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒 3DS

攻略透解

牧场物语 连结新天地 3DS

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年4月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第221辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖

1名 《立体动物之森》限定AR点卡·3000日元

二等奖

1名 3DS LL硬壳包

1名 PSV硬壳包

幸运奖

1名 16合一卡盒

1名 海贼王主机海绵包

1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装

《掌机王SP》第217辑中奖名单

一等奖1名：任天堂FC红白机30周年纪念版T恤

北京市	张羽

二等奖2名：3DS LL、PSV硬壳包

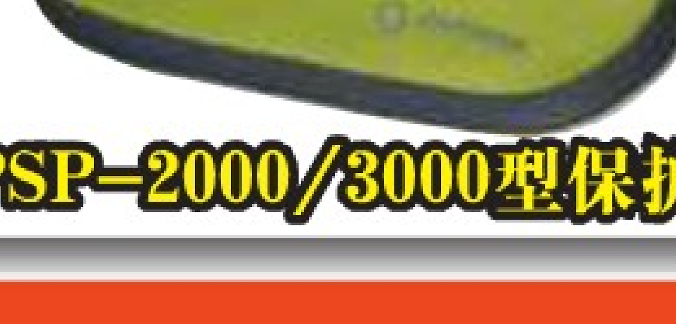
上海市	李震华
桂林市	廖泽廷

三等奖3名：掌机周边

淄博市	曹茂军
承德市	代亚平
苏州市	潘辛烨

《掌机王SP》第217辑DVD问答—中奖名单

3名



PSP-2000/3000型保护套

石家庄市	刘梁
潮安市	王友润
泉州市	郑焜墉

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

影牢 暗黑公主
攻略透解 P107
PSV
系统解析
单线流程攻略
巫女课题解惑
深陷影牢的，究竟是谁？

牧場物語
つながる新天地
3DS
攻略透解 P136
牧场物语 连结新天地
系统详解
事件攻略
动物聚居的
热闹牧场生活

10年前，初生的《战国无双》为一骑当千游戏开辟了全新的篇章；今天，我们来回顾这个10年来一直精品辈出的系列。
专题企划 P89
武之刃，樱之华——“《战国无双》系列”十周年特企

封面用图：影牢 暗黑公主
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.219

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：FK5d84

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目 录

掌机情报站

掌机情报站 4

掌机销量榜 6

游人望远镜 8

黄金眼

黄金眼 10

黄金眼REVIEW——英雄传说 闪之轨迹 11

前线狙击

JUMP全明星 胜利之战 13

跨过我的尸体2 18

第3次超级机器人大战Z 时狱篇 24

耀西新岛 32

交响旋律 最终幻想 谢幕 36

禁忌的玛古那 39

任天堂全明星大乱斗 42

新作拼盘

超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪 46

名侦探柯南 幻影狂诗曲 47

逆转裁判123 成步堂精选集 47

我们没有翅膀 48

纯爱任务 终极版 48

忍乳负重 闪乱神乐 49

职业野球魂2014 49

便携领域

情报室 50

软件园 52

游戏坊 53

三次元空间

3D短波 54

PlayStation Vita总部

Vita要闻 56

下载推荐——《如龙 维新》免费程序 58

下载推荐——初音桌上冰球2.0 60

游戏一品轩

游戏一品轩 62

游戏索引

PSP	
金色琴弦3 另一片天空 神南篇	63
噬神者2	169
职业野球魂2014	49

3DS	
A列车行进3D	62
Persona Q 暗影迷宫	光盘
电波少女素也	62
钢铁潜水员 潜艇大战	光盘
怪物猎人4	168
交响旋律 最终幻想 谢幕	36
禁忌的玛古那	39
口袋妖怪战斗方块	光盘
马里奥高尔夫 世界巡回赛	光盘
名侦探柯南 幻影狂诗曲	47
牧场物语 连结新天地	136、光盘
逆转裁判123 成步堂精选集	47、光盘
喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒	75
噗哟噗哟对俄罗斯方块	64、光盘
任天堂全明星大乱斗	42、光盘
新·深爱+	光盘
耀西新岛	32、光盘
英雄银行	光盘

PSV	
JUMP全明星 胜利之战	13、光盘
超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	46
超级女主角战记	63
超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	光盘
初音桌上冰球	60
纯爱任务 终极版	48
刀剑神域 虚空碎片	光盘
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	24、光盘
灰尘克星	63
跨过我的尸体2	18
噗哟噗哟对俄罗斯方块	64、光盘
忍乳负重 闪乱神乐	49
《如龙 维新》免费程序	58
噬神者2	169
我们没有翅膀	48
英雄传说 闪之轨迹	11
影牢 暗黑公主	107、光盘

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

特快专递

噗哟噗哟对俄罗斯方块 64

喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒 75

掌机王自由谈

赵英俊卖GBA 82

玩家点评 88

专题企划

武之刃，樱之华

——“《战国无双》系列”十周年特企 89

攻略透解

影牢 暗黑公主 107

牧场物语 连结新天地 136

市场动态

掌机市场扫描 164

硬件短消息 166

下崽工房

怪物猎人4 168

噬神者2 169

专区地带

游戏万花筒 174

游戏美图秀 178

幸闪必加魂 180

猎人集会所 184

华彩无双 190

战车浪漫 192

掌门人

掌门人 194

FAQ电台 200

交流空间 202

小编寄语 204

其他

掌机游戏综合发售表 206

口袋光环 精彩内容导视 208

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

SEGA Sammy下调财年预期，集团部分经营体制变更

2月28日，SEGA宣布，根据近期的业绩动向，公司决定向下修正原本在去年5月10日公布的2013财年（2013年4月1日至2014年3月31日））整体业绩。根据SEGA的发表显示，2013财年的累计销售额下调至3770亿日元（相比之前公布的目标降低1080亿日元）、营业利润下调至370亿日元（相比之前的目标降低360亿日元）、经常利润下调至390亿日元（相比之前的目标降低330亿日元），本期纯利润下调至300亿日元（相比之前的目标降低170亿日元）。

SEGA之所以下调财年预期，是因为街机业务、老虎机的销售台数预期将达不到原本的销售目标。在娱乐机器业务方面，由于受到设施运营者投资抑制行为的影响，主力产品的销售裹足不前，从整个财年来看，应该会发生营业损失。而在游戏部门，尽管实体版游戏的销售呈疲软之势，但在线RPG《梦幻之星 在线2》、以及去年在智能手机平台推出的《噗哟噗哟大冒险》（ぷよぷよ クエスト）、《锁链编年史》（チェインクロニクル）等数字下载领域的产品表现抢眼，所以整个游戏部门在收益方面应该会按照既定的目标来推进。

在发布下调财年预期的同时，SEGA表示会积极应对及改善目前既存业务中存在的多个经营课题，此外也会把长期收益机会的复合观光设施业务真正地提上日程。为了切实地扩大收益，SEGA内部也决定对现有的经营体制进行最优化调整，最直接的就是人事方面的变动。原董事鹤见尚也将于今年4月1日就任SEGA Sammy代表董事专务，掌管复合观光设施业务部门。鹤见也将不再担任子公司SEGA的COO一职，其职务变更为SEGA的副会长，而原SEGA的COO一职则由原SEGA Sammy旗下的TMS娱乐社长冈村秀树担任。

事件 EVENT

Index将被拆分，Altus重获新生

去年闹得沸沸扬扬的Index事件，以被SEGA并购而落下帷幕。而进入2014年之后，事情又有了一些新的变化。SEGA宣布，作为子公司的Index，将于今年4月1日起将内容与方案业务从公司剥离，该项业务将由拆分出的新公司来继承。同日，Index的商号也会变更，变为玩家们所熟悉的Atlus，而新设立的拆分公司将沿用Index这一商号。简而言之就是，被SEGA收购后的Index将会拆分成Atlus和Index两个公司，Atlus将会承担原Index的主要成分。与此同时，原Index的海外子公司Index Digital Media，也由于公司商号的变更，从即日起将商号变更为Atlus U.S.A。

2010年10月，原本的Atlus被Index所合并，Atlus的家用游戏业务，被作为Index的“家用游戏软件局”而继续维持业务。当时，Atlus的公司已经消亡、仅作为一个品牌而继续存在。这次公司拆分，相当于重新赋予了Atlus公司法人的身分，这对于一直以来默默支持着Atlus的

玩家来说，绝对是一个值得振奋的消息。原家用游戏软件局局长平冈直人也对Atlus的新生充满了信心，并在官网对粉丝们致以了诚挚的感谢。

据悉此次拆分的目的，在于最大程度地发挥SEGA Sammy以及SEGA集团各业务部门的协作效果，加速被分割公司业务的进一步成长，以及迅速加快新业务的展开。

2014 2月19日

尽管离一年一度的东京游戏展（TGS）还有半年多的时间，但主办方已经开始相关的准备。今年的东京游戏展将于9月18日至9月21日在老地方日本千叶县幕张MESSE举行，按照惯例，前两天只对商务媒体开放，后两天才对一般大众开放。今年的主题是“游戏变革，改变玩法”（GAMEは变わる、游びを变える）。今年，次世代主机PS4和Xbox One相继在日本发售，新的游戏所带来的变革，将会使玩家们原本的游戏方式发生变化。这次的主题，也深深地表现出对开拓未来游戏市场的期待之情和坚定的决心。主办方日经BP社预期今年将会有22万人参加这场亚洲最大的游戏盛会，并有300家厂商出展，这个数字相比去年的实际来说显得略为保守。

2014 2月19日

Level-5宣布，截止到本日，其推出的3DS原创游戏《妖怪手表》在日本的累计出货数量已经突破了50万大关。《妖怪手表》发售于去年7月份，起初的销售成绩并不抢眼，但是Level-5利用其之前《雷电十一人》、《纸盒战机》等系列作品的推广经验，通过电视动画、漫画等丰富的其他媒体传播途径，全方位地为整个《妖怪手表》品牌进行宣传，从而持续提升其知名度，游戏的销量也随之稳定攀升。趁此次游戏出货突破50万套，Level-5也表示会将《妖怪手表》这一品牌打造成长期受各个年龄层玩家所喜爱的作品，并暗示该品牌今后的展开已经在进行之中，敬请粉丝们期待。

2014 2月21日

Atlus发布两则关于3DS游戏《Persona Q 暗影迷宫》的新情报。首先，只要先行购买本作，玩家将会获得游戏的特别OST《Persona Q 迷宫之音》作为特典，其中收录了本作中新乐曲的混音版本，这些都只有在该特典CD中才能够听到。此外，Atlus也宣布将会推出本作的3DS LL主机同捆版，其中附带的游戏为实体卡带版，不过目前该同捆版主机的造型设计仍未公开。《Persona Q》是一款集合了“《Persona》系列”第三、第四作中人气角色的迷宫探索RPG游戏，特色之处在于原本的角色都变为了Q版形象，游戏将于今年6月5日推出，售价为7538日元，这也是系列首次登陆任天堂平台。

2014 2月27日

任天堂宣布结束两项服务。其中面向NDS和Wii游戏的Wi-Fi连接服务将于今年5月20日关闭，而面向3DS推出的Nintendo视频服务则将于今年3月31日关闭。其中Wi-Fi连接服务曾经是任天堂在NDS平台主打的网络服务，利用该服务，玩家之间可以进行在线对战以及交流，而当时许多大作如《马里奥赛车DS》、《欢迎来到动物之森》正是在该服务的支持下才迅速积累了人气。现在该服务的暂停，也就意味着原本支持联网的大部分NDS、Wii游戏将不再具备联网游戏功能，部分游戏也就失去了意义。不过任天堂也宣布，Wi-Fi连接服务的结束针对对象只是NDS和Wii，3DS、Wii U的在线联网服务将不受影响。

栏目主持：胧月

掌机销量榜

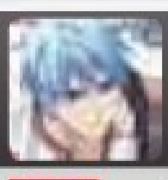
PORTABLE GAME SALES RANKING TOP10

《妖怪手表》的销量与排名继续上升，总销量固然无法企及《口袋妖怪 X・Y》，但这反弹与长卖的趋势倒毫不逊色。日本市场统计的当周恰逢PS4首发，大部分掌机游戏遭受了暂时性的打压。再看美国方面，除了首发3周一举夺冠的《勇气原点》，其他游戏基本是老面孔。同时，北美方面受家用机游戏打压依然严重，从排位第三的《乐高大电影》开始就看不到具体销量数据了（即销量未进前三十）。

软件销量（日本）

2014年2月17日～2月23日

1 勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥
ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键
■Square Enix■RPG■2014年2月6日■5490日元
— 本周销量 5万9965套 累计销量 60万5692套 消化率：80%以上 3DS

2  黑子的篮球 迈向胜利的轨迹
黑子のバスケ 胜利へのキセキ
■BNGI■SLG■2014年2月20日■5980日元
NEW 本周销量 4万3087套 累计销量 4万3087套 消化率：60%以上 3DS

3 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
↑ 本周销量 2万9814套 累计销量 46万1090套 消化率：80%以上 3DS

4 星之卡比 三重华丽
星のカ–ビィ トリプルデラックス
■Nintendo■ACT■2014年1月11日■4800日元
↓ 本周销量 1万6484套 累计销量 48万9026套 消化率：80%以上 3DS

5 口袋妖怪 X・Y
ポケットモンスター X・Y
■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元
↑ 本周销量 1万1828套 累计销量 428万3840套 消化率：80%以上 3DS

6 智龙迷城Z
パズドラZ
■Gungho■PUZ■2013年12月12日■4400日元
↓ 本周销量 1万1134套 累计销量 130万8714套 消化率：80%以上 3DS

7 A列车行进3D
A列车で行こう3D
■Artdink■SLG■2014年2月13日■6090日元
NEW 本周销量 8171套 累计销量 3万985套 消化率：60%以上 3DS

8 噗哟噗哟对俄罗斯方块
ぷよぷよテトリス
■SEGA■PUZ■2014年2月6日■5229日元
↓ 本周销量 8072套 累计销量 6万4568套 消化率：60%以上 3DS

9 进击的巨人 人类最后之翼
进击の巨人～人类最后の翼～
■Spike Chunsoft■ACT■2013年12月5日■6090日元
↑ 本周销量 4851套 累计销量 22万4503套 消化率：80%以上 3DS

10 怪物猎人4
モンスターハンター4
■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元
↑ 本周销量 4533套 累计销量 340万4709套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本）

2014年2月17日～2月23日

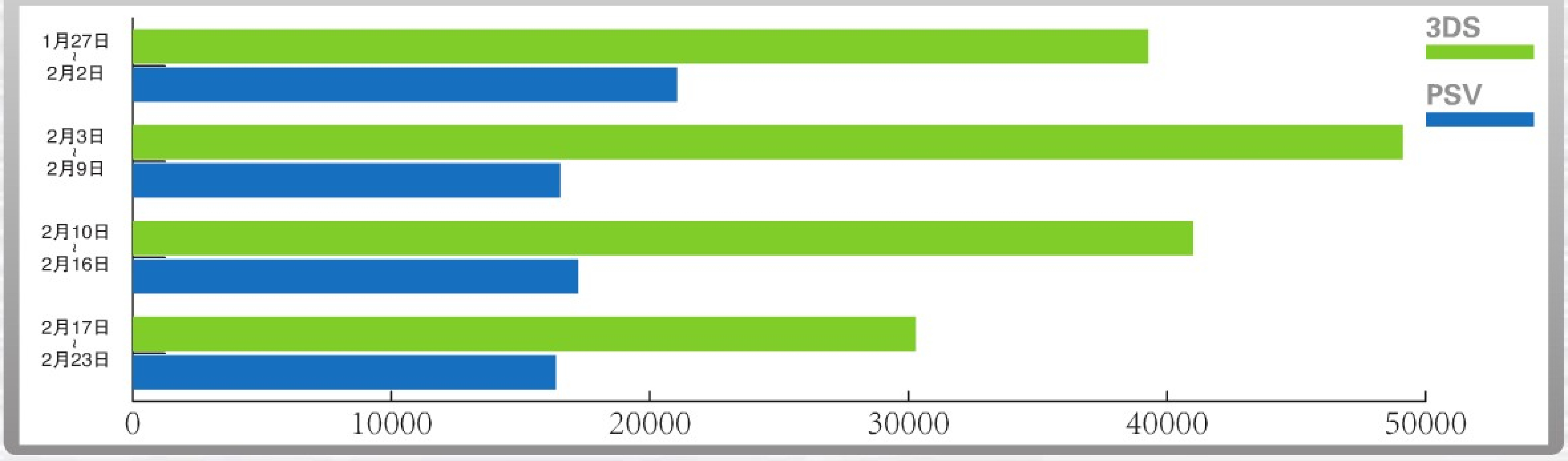
机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万284台	50万2805台
PSV	1万6363台	23万7221台

3DS累计销量 1519万6816台

PSV累计销量 251万2360台

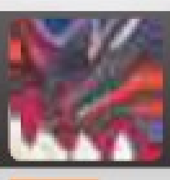
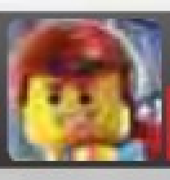
四周间硬件销量推移表（日本）

2014年1月27日～2月23日



软件销量（北美）

2014年2月16日～2月22日

排名	变化	游戏名	英文名	信息	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	勇气原点 飞翔妖精	Bravely Default	■Nintendo■RPG■2014年2月7日■39.99美元	1万9379套	19万9325套	3DS
2	↓	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	1万8553套	323万2007套	3DS
3	NEW	乐高大电影	The LEGO Movie Videogame	■Warner Bros.■ACT■2014年2月7日■29.99美元			3DS
4	↓	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元			3DS
5	↑	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
6	↓	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
7	↓	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元			3DS
8	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS

硬件销量（北美）

2014年2月16日～2月22日

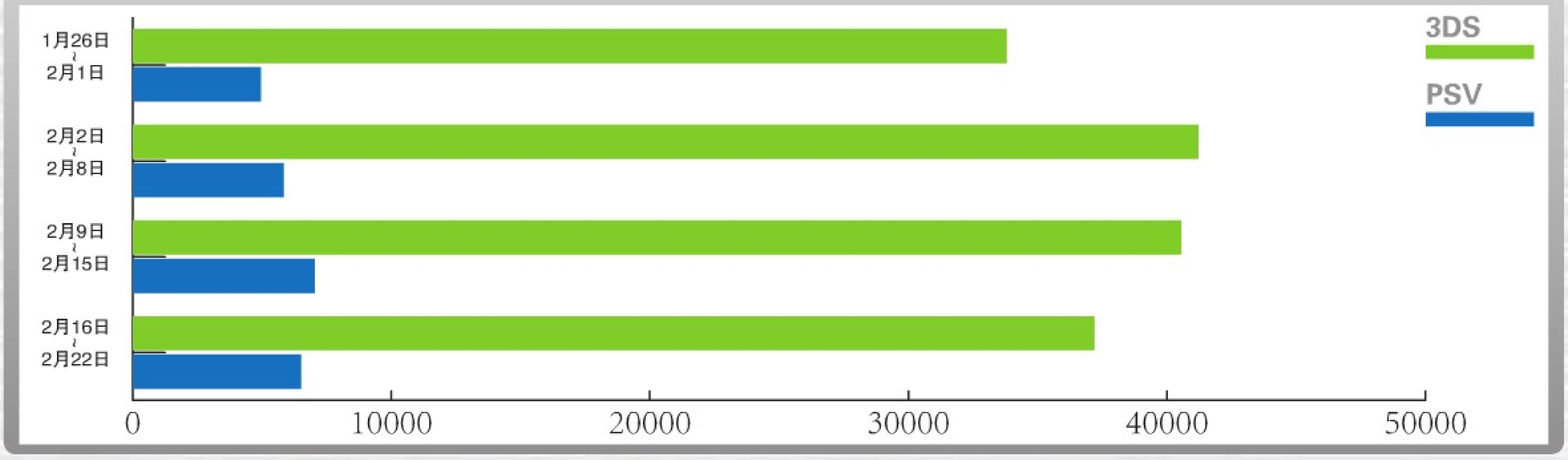
机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万7201	32万3323台
PSV	6513台	5万66台

3DS累计销量 1201万8557台

PSV累计销量 172万5753台

四周间硬件销量推移表（北美）

2014年1月26日～2月22日



3月到了就莫名地想到了《三月的狮子》，虽然是我很喜欢的《蜂蜜与四叶草》的作者的作品，不过一直都没有提起干劲去看，因为里面讲的是将棋。作为一个热爱桌游的卫士我却惟独对棋类十分苦手，曾经向懂将棋的朋友请教过结果却一起沉迷在了花牌当中……好了，接下来让我们踏着春天的足迹一起走进本次的《游人望远镜》吧。

松山的奇妙冒险

松山洋

CyberConnect 2总裁

ドドドドドドドドドド（JOJO常用效果音）。

2月28日

鸡尾酒！其名为“石造之海”！

2月28日

不得不说看到最后的鸡尾酒时极度失望，这造型也太普通了。

近距离的狂气

山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

《灵魂献祭Delta》的“还剩下X天”的宣传图，真的很赞。潜伏在现实中的狂气（生物）。并不是在游戏中让玩家看到就好，而是制造出“就在身边”这种错觉才能让玩家真切感受到狂气。营造出这种境界是很重要的。

3月4日

这个系列还有许多将怪物放在实景中的宣传图也相当不错。或许待《Delta》推出时一并收录进“美图秀”吧。

神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

神谷四连拍

真帆炭在的时候…… 2月28日

不在的时候…… 2月28日

真帆炭在的时候…… 2月28日

不在的时候…… 2月28日

神谷的表现也太露骨了。真不想将来成为这样的大叔啊……

森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人

啊！//小山刚志：杉田、森P和我。处于一种完全莫名其妙的状态。

2月25日

最近很流行的图片，居中的组长的表情尤其抢镜。

多变的组长

小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

今天的任务完成！

3月5日

是的，左边那位还是组长。果然站在帅气的小岛旁边，形象也会跟着挺拔起来吗？

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

评分规则

本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

核心玩家们期盼的《影牢》最新作发售，其鬼畜级的难度虽说可满足部分玩家的挑战欲，可过度追求难度让厂商“丧心病狂”地在存档、情报提供方面设置重重障碍，建议被这款游戏弄得心情不好的玩家放宽心态，不要执着于不装自动回避、陷阱连锁和完成巫女任务，享受游戏乐趣即可。当然实在有那个耐心和技术的话，咱也绝对支持鼓励。

栏目主持：胧月

影牢 暗黑公主

■影牢 ～ダークサイド プリンセス～■卡带■Koei Tecmo Games■ACT
■动作・策略■2014年2月27日■1人■对应交叉存档/PSV TV

PSV

策略型陷阱ACT“《影牢》系列”的最新作。玩家操作主人公在特定的场景中设置陷阱，将来犯的敌人一网打尽。各种陷阱相互连锁，让玩家体验恶之美学。

总分 **19**

策略	★★☆☆☆
难度	★★★★★
爽快	★☆☆☆☆

白菜 游戏的系统底层非常差劲！故事模式存档、陷阱和技能的装备与解放只能在章节之间进行。假如选择了不适合本章的技能和陷阱，那么一番辛苦打到BOSS处后，很可能会有打不过BOSS前功尽弃的情况。BOSS的数据无法在章节前查看，登场敌人也完全无法看到弱点，携带陷阱基本只能靠猜。敌人的强度也是莫名其妙的高，中期过后经常远近配合成群结队地朝玩家冲来，远程攻击准头准得令人发指，近身攻击威力大速度快还有各种特殊效果。这一切使得这款原本标榜自由组合陷阱连锁的游戏，只能靠全程换房间逃命来屈死敌人才能过关，爽快感皆无。 **6**

虫无兮 画面和音乐达到了PSV该有的水准，陷阱连锁起来也赏心悦目。但是难度太高，不装自动回避技能在中后期非常难受。不能随时存档是不能容忍的硬伤，简直反人类。 **6**

苍穹 玩家的陷阱会误伤自身，但敌方的技能却不会互相影响，造成很多敌人组合简直无法从正面抗衡。打带跑成为了惟一的选择，而就算如此也是惊险重重。 **7**

牧场物语 连结新天地

■牧场物语 つながる新天地■卡带■MarvelousAQL■SLG
■模拟・经营■2014年2月27日■1～4人■对应邂逅通信

3DS

热血推荐

“《牧场物语》系列“的最新作，玩家在游戏中扮演一名新人牧场主，需要通过自己的努力吸引世界各地的商人来小镇做贸易，并为小镇注入全新的活力。

总分 **24**

画面	★★★★☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★★★

库玛 本作的自由度很高，在游戏中除了可按照自己的喜好发展牧场外，自定义发型服饰、房间纹样等内容也可以充分释放玩家的个性。可爱的角色造型和轻松欢快的游戏音乐更是为本作加分不少。总的来说游戏继承了系列前作的经典元素，也让更多的新元素和谐地融入了其中。广阔的地图场景、类型众多的作物和动物、丰富的牧场经营方式以及大把的剧情事件等都使得玩家可以轻松且长时间地在游戏中享受到牧场生活的乐趣。但掉帧、存档读取较慢以及画面配色太过鲜亮等问题也使得本作稍显美中不足。 **8**

阿鲁 相较系列前作，本作在物资收集和入手住民喜欢的东西等方面都提升了难度，飞升的物价也会让不少玩家在游戏的初期倍感辛苦。扩展的新元素使游戏更加耐玩。 **8**

乌冬 继承了系列前作的经典内容，在系统和剧情上也有所突破。随着剧情的推进游戏的要素也会越来越丰富，与小镇住民的互动事件也非常有趣，前作角色的登场也是个不小的惊喜。 **8**

黄金眼评分24分 热血推荐 文 阿鲁

PSV	英雄传说 闪之轨迹		角色扮演	RPG
	英雄传说 闪の轨迹			
	Falcom	日版		
	2013年9月26日	1人		
	7140日元	对应交叉存档/PSV TV		
	游戏时间：100 小时以上			

全新的《轨迹》

作为更换平台以及3D化后的系列首部作品，《闪之轨迹》给玩家带来的第一印象就是焕然一新的感觉。虽说到了如今这个时代，3D化的RPG作品并不能成为一款作品的卖点、甚至可以说已经是一件非常平常的事，不过对于一个从2004年发售开始一直沿用到2011年、延续了5代作品的2.5D画面终于鸟枪换炮之时，对于从系列第一作开始一路走过来的老玩家来说，这个日子还是非常值得纪念的。虽说首次的3D效果还不够惊艳，贴图上还存在一些小BUG，甚至还为玩家带来了读盘时间过长的不便，但勇于踏出3D化这一步就已经让该系列踏入了一个全新的领域，现存的问题改过就好，但未来的发展却值得期待。游戏的3D化能为作品的创新带来了更多的可能性，这不光体现在画面上的进步，诸如一些小游戏和可玩要素也能有更好的表现，一些细致的表情更是可以直接在人物的脸上表现出来，这对善于在细节上做文章的Falcom来说根本不叫事，在今后的作品中，玩家很有可能会体验到更加细致入微的故事。

一样的《轨迹》

一款游戏的好坏，大致得从外在和内在两方面来评判。外在简单来说就是给人的第一印象，其中包括人设、音乐、画面等，这就跟看人是一样的，在接触一个新人时，对方的第一印象往往是很重要的，长得好看自然有加分，要是女孩子胸大腰细、男孩子有八块腹肌，那分数更是要蹭蹭地往上涨。不过要是美丽的外貌背后是一个恶劣的性格呢？相信没有多少人会选择与其长期接触了，游戏也是一样的，外表华丽但没内涵的游戏是不可能长期吸引住玩家的注意力的。

之所以说是一样的《轨迹》，原因在于厂商在进化游戏外在条件的同时，将游戏原本最精髓的东西很好地继承了下来。“《轨迹》系列”最令人称道的地方是什么？是剧情、是无处不在的细节，这两点在游戏中的表现还是很不错的，以平行于《零轨》和《碧轨》之间的时间线，将埃雷波尼亚帝国内部的分裂完完

全全地展现在玩家面前，在填坑的同时也预兆着一场巨大的阴谋，当然最后那过于明显的挖坑就不那么厚道了。除剧情外，《轨迹》的系统和战斗也都是其特色所在，虽说《闪轨》在这两方面都有所改进，不过实际玩下来会发现变化并不那么多，其中增减的要素并没有触及核心，这也看得出厂商在对游戏的改进方面做得十分谨慎，而改外观不改内在的做法可以说非常讨巧，能在稳固现有玩家群的基础上大量吸引新玩家的加入，当然这样一来也就只能得到一个不过不失的评价而已。

▲《闪轨》的战斗系统基本沿用自前作。

瑕疵与不足

从2.5D到3D的进化，想做到完美转变是很难的，这个过程中有瑕疵和不足在所难免，下面就来具体说一说。要说本作最大的瑕疵，肯定就是那令人抓狂的读盘时间了，切换场景时动辄十来秒多则半分钟的等待实在不好受，要是想打怪练级什么的就更加痛苦了。这个从游戏发售开始就存在的问题，一直到更新了两次补丁后才勉强达到正常水准，前后的时间跨度长达一个半月，也难怪有玩家对本作骂声不断了。其实关于读盘时间的问题，官方的反应不可谓不快，游戏发售后没多久就公布了第一个修正补丁。不过遗憾的是对PSV版的修正幅度并不大，长达半分钟的读盘时间被缩短至25秒后给人的感觉依旧是非常漫长，这也从侧面看出了小公司技术力不足的问题。不过有了这次经历后，续作在优化和测试方面应该会加强把关才是，要是再出现如此情况，说不定玩家就真的要掰盘了。

不足方面主要体现在游戏的自由度上。虽说通篇可以前往的地点不少，基本让玩家把将埃雷波尼亚帝国逛了个七七八八，但不能随意返回已经去过的地方这一点实在让人很纠结，一旦错过的任务或风景就只能在下一周目游戏时才能弥补，难道这是逼迫玩家多周目游戏的另一种手段么？另外，本作中加入了骑马这一设定，策马奔腾在广阔的高原上原本非常惬意，不过几个支线任务的设定让这份惬意变成了痛苦，逼迫玩家不得不在高原上浪费不少时间来回跑路，搞得原本风景非常不错的高原场景到最后弄得玩家视觉疲劳，如果能像在城镇里一样，设置一个可直接前往某地的系统就很好，不人性化的系统让这个原本不错的设定最终成为了玩家的负担，这是得不偿失啊！最后要说的就是结局了，按照系列的一贯传统，每部作品都对应讲述一个完整的故事，但是本作最后给人的感觉就是这故事根本就没有讲完……这简直就是半成品的节奏嘛！不过从现在公布的《轨迹》新作的名称来看，也算是理解Falcom为什么敢这么做了，新作的标题是《英雄传说 闪之轨迹 II 》……好吧，你赢了，这确实是一个没有讲完的故事。不过一看到带数字的标题我就有不好的预感，难道你又要用三部曲来描写一部《闪之轨迹》么？按照Falcom的尿性以及剧情的发展来看，这是很有可能的，按照这个速度来推进剧情，我要何年何月才能等到该系列的完结！

▲明显的贴图错误，原本该骑马的艾玛飘在了空中。

文 白菜 美编 sienna

光盘视频收录 POCKET HALO

JUMP 全明星 胜利之战

Jスターズビクトリーバーサス

PSV		
BNGI	日版	动作·对战 ACT
预定 2014 年 3 月 19 日	1 ～ 4 人	
6980 日元	对应交叉存档	

相关报道：Vol.209、213、214、217、218

游戏即将发售，本辑“前线”应该是最后一次放出情报了。这次情报公布了大量作品的BOSS级角色，均作为可控角色参战。至此本作全32部作品已经公布完毕，其中没有《封神演义》的份儿……抱怨的话就不说了，大家静待3月19日的到来吧。（坐立不安地暗暗祈祷BNGI带来惊喜……）

星矢

出典《圣斗士星矢》

天马星座的青铜圣斗士，必杀技为“天马流星拳”。拥有炽热之心与不屈的斗志，勇敢地向远远强于自己的黄金圣斗士乃至神明挑战，并最终获得了胜利。

▲变身强化状态是身披射手座的黄金圣衣，以黄金之箭贯穿对手！

▲体力剩余不多时会发动第七感，攻防速全能力提升，忠实再现了圣斗士的战斗。燃烧吧！我的小宇宙！

阻碍在前的强敌！
无可逃避的命运！

赤犬

出典《海贼王》

宣扬“绝对正义”，在海军之中也有着超出他人的苛刻过激思想。自身为自然系恶魔果实“熔岩果实”的能力者，能将全身化为熔岩，燃尽一切。

▲移动力低但攻防能力极高，招式威力极大却需要发动时间。乱战中的一击才能发挥真正的价值。

▲拥有对应全部距离的超强招式，能够支配战场的男人。不过大招连发后需要考虑耐力的回复问题。

宇智波斑

出典《火影忍者》

宇智波一族的传说之忍，也是创立木叶村时宇智波一族的首领。长年间隐藏着自己的真实身分。本作中的斑是由返魂禁术“秽土转生”所复活的姿态。

弗利萨

出典《龙珠Z》

▲擅长以“死亡射线”为首的种种远距离攻击方式，通过蓄力能进一步提升招式的威力。

被世人敬畏的宇宙帝王。在与悟空的战斗中，从第一形态变身至第四（最终）形态，力量不断增强，甚至能够破坏那美克星。

户愚吕·弟

出典《幽游白书》

▲远程牵制代入近身肉搏战的标准战士角色。变身后招式的性能也会大幅提升。

暗黑掮客的首领，在妖怪中也是相当有名的强豪。在暗黑武斗会优胜之际选择转生为妖怪。全力发挥时甚至能够捏爆幽助的灵丸。

志志雄真实

出典《浪客剑心》

▲缺少飞行道具，但突进能力高，且拥有反击和防御不能技。原作与剑心一战中多姿多彩的招式也得到再现！

全身包扎着绷带的怪异人物。曾是江户幕末时代长洲派维新志士的新星，非常强大的剑客，同时也是绯村剑心的后辈。武器为杀人奇剑“无限刃”。

蓝染惣右介

出典《BLEACH》

▲擅长拘束技和防御型技能，在团体战中能够发挥出奠定大局的作用。

谦恭的态度、柔和的眼神与温和的性格，使他得到五番队副队长以下、甚至全体死神的钦慕与信赖。但本人却背叛死神，为了自身的目的而精心谋划着种种阴谋。

援护角色

亚连·沃克

出典《格雷少年》

黑色教团的新人驱魔师，自出生起左腕就持有寄生型“圣洁”。左眼因过去的因缘而遭到诅咒，使得他能够看到被恶魔捕捉的灵魂。

▲援护能力是利用圣洁发动的“破灭之爪”。能够连续发动攻击，使得被击中的对手进入拘束状态。

▼►援护能力是念能力“伸缩自如的爱”，是能将命中的对手拘束、并撩上半空以便他人追击的凶恶招式。

西索

出典《全职猎人》

在猎人考试中与小杰一行人相遇的危险奇术师。身为念能力者有着极高的战斗能力，但兴奋起来就会从弱者开始屠杀，是实实在在的危险人物。在欺骗他人方面有着天才般的才能。

俺屍2

俺の屍を越えてゆけ®

幕后黑手竟然是……？！

本次“前线”带来《俺尸2》的更多详细情报。除了剧情方面的核心角色——夜鸟子和阿部晴明的身分相继公开外，系统方面的细节变化也可以从中窥探一二。

文 苍穹　美编 Juxi

PSV	跨过我的尸体 2		角色扮演	RPG
	俺の尸を越えてゆけ 2			
	SCEJA	日版		
	预定2014年夏	1人		
	售价未定	对应PSV TV		
	相关报道：Vol.218			

一族惨死的元凶 阿部晴明

平安时代中期，京都因天地异变而荒废，在混乱之中，主人公一族惨遭杀害。而主导这一切的，正是深受天皇信赖、当时首屈一指的阴阳师——阿部晴明。已死的族人更被施加了“短命”和“绝种”两大诅咒。阿部晴明究竟为何要下此毒手，一切都还包裹在重重迷雾中。

令一族重生的女神 夜鸟子

惨死在河边的族人化为森森骸骨，此时出现在他们身边的是天界的使者黄川人，以及被称为夜鸟子的女神。受到拘束的夜鸟子施展反魂仪式，用自己的生命换回了族人的复活。背负着两大诅咒的族人散落到全国各地，为了向阿部晴明复仇而开始积蓄力量……

阿部晴明

声优：平川大辅

深得天皇信赖的阴阳师，令一族背负不义之名并惨遭灭门的始作俑者。阿部晴明的身分谜团重重，而且他无论遭受怎样的重伤都能瞬间痊愈。究竟有没有击破其不死之身的办法呢？

鬼头

声优：中尾隆圣

阿部晴明随身携带的鬼面具，如同腹语术师的人偶一般。与阿部晴明冷淡的态度相比，鬼头的说话口吻彰显着癫狂，这或许是阿部晴明的另一种人格？

▲阿部晴明其实在PSP重制版中就已登场，不过当时并没有相关剧情，且身上也没带着鬼头。

►右手可以化为巨大的钳子，夜鸟子出于何种目的愿为一族牺牲这么多呢？

夜鸟子

声优：林原惠

被天界封印而失去记忆的女神，牺牲自己的性命施展反魂仪式令一族复活，随后自己也转生成为族人中的一员参与作战。夜鸟子能在战斗中召唤式神，但她也背负上了绝种和短命两大诅咒，不过可以凭借某种力量反复重生。

职业特性公开

枪使

挥舞着长枪、拥有出色攻击距离的职业，同时能装备坚固的铠甲，在攻防两方面非常平衡。

◄▼长枪攻击可以贯穿前后排的敌人，是颇为强力的攻击型职业。

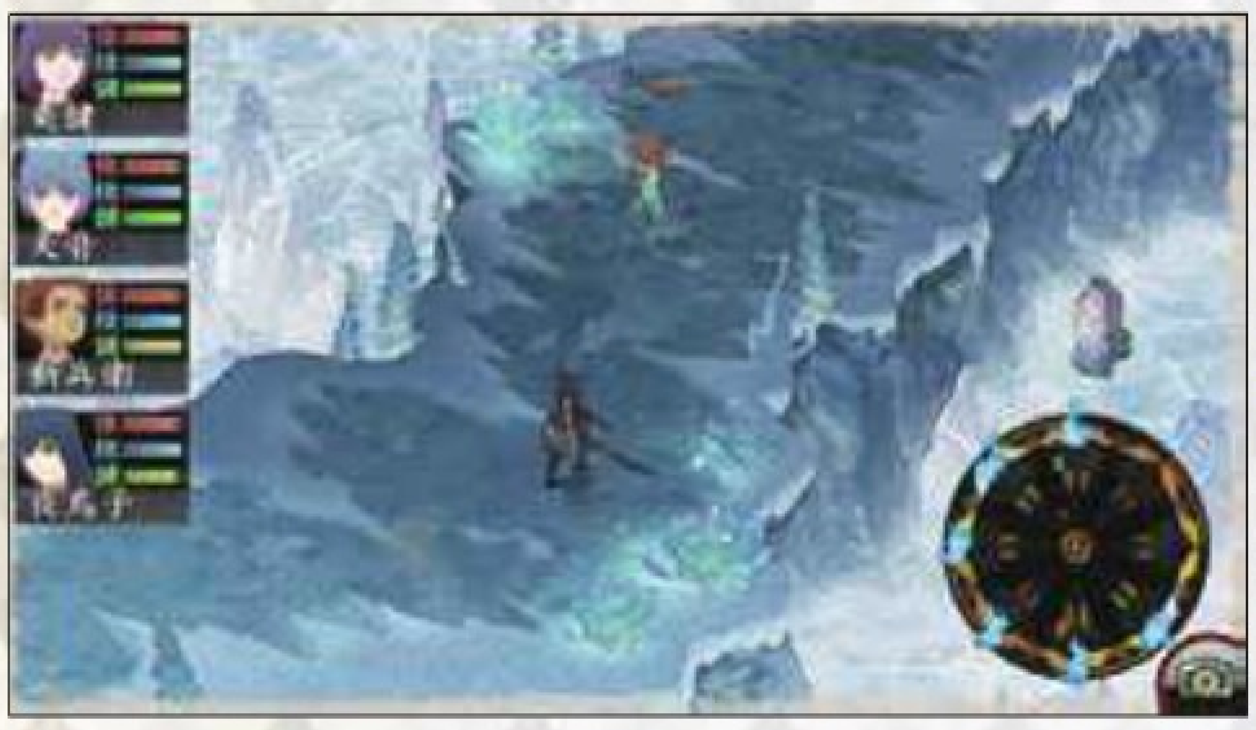
舞蹈家

◄▼舞蹈家并不擅长物理攻击，攻击范围虽广但威力一般。

擅长使用各种法术的职业，能用扇子施展广范围的攻击。身法灵动，可以轻松回避敌人的攻击。

迷宫与战斗

率领族人前往各个迷宫讨伐恶鬼，获得各种战利品的同时积累经验值和奉纳点，这是提升族人实力的方法之一。迷宫会随着流程的推进逐一解锁，构造各不相同，特性也有所差异。



►右下角出现了“风属性伤害增加”的提示，这就是迷宫所具有的特性。

百鬼祭

阿部晴明夺走了神赐予的“祭具”并嫁祸给主人公一族，这种祭具似乎就沉睡在名为“百鬼祭”的奇妙迷宫中。

▲颜色丰富、张灯结彩的迷宫“百鬼祭”。

■发现祭具！它究竟有什么特殊的力量呢？

角子机

通过角子机判断战利品的系统健在。开战前屏幕下方会出现自动旋转的角子机，中央一行所示的就是战斗结束后玩家所能得到的战利品。

▲如果三列都转出同一种道具，战斗的经验值还会翻倍。

▲►利用好狂热红火时段的特性“刷宝”。

狂热红火

在迷宫中行进时，右下角的火焰时钟会随着时间的经过缓缓熄灭，全部熄灭表明一个月结束。当时钟上燃烧到特殊的“狂热红火”时，BGM和敌人的行动都会发生变化，此阶段更容易打出稀有的战利品。

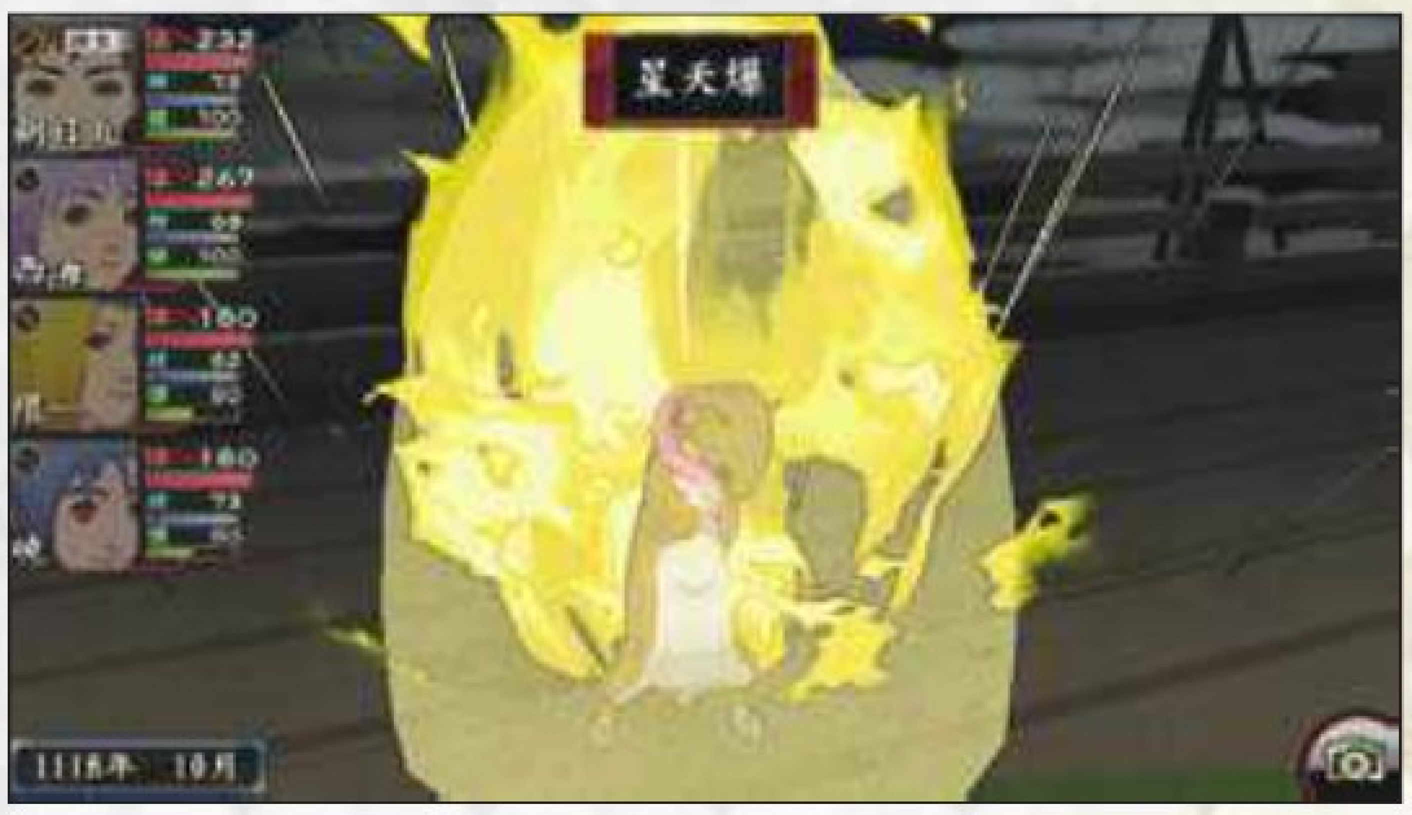
鬼神解放

迷宫的最深处潜伏着强大的鬼神，在BOSS战中战斗的视角也会发生变化。如果能成功将鬼神击倒并解放，他们就能为一族提供强大的遗传基因。

▲鸣神小太郎是PS原版就有的神明，桃果仙则是PSP重制版追加的。

小珂同行

小珂作为一族的管家，在迷宫探索时也会变为鼬鼠的形态与玩家同行。除了针对族人的健康状态、周围的敌人强度提出建言外，她甚至能参与战斗并展开支援。



▲鼬鼠形态的小珂发动法术“星天爆”……看来施法还会失败?

交神与遗传

利用战斗中得到的奉纳点，族人就能与各路神明进行“交神”，从而打破“绝种诅咒”留下子嗣。神明们所带来的优秀遗传基因是快速提升一族实力的关键。

▲交神所需奉纳点有所不同，越强的神明要求的量也越大。

▲每位神明都有母系和父系两条遗传基因，具体还分为心、技、体三项以及火、水、风、土四大属性。

容貌遗传

本作中交神后不但能继承双亲的能力属性，就连容貌和体型的特征也会继承，这无疑让交神更加具有乐趣。

▶生下来的女儿继承了父神的特征，头上长有犄角。

全新神明登场！

坂上ノ菊理媛
『第一次是你真的太好了！』
红笠お诱
『呵呵呵，你知道我是谁吗？』
若竹コサン
『被挖出来的东西，其实就是我。』
八寻鳄彦
『有血腥味的女人……』

文 乌冬 美编 咕噜

光盘视频收录 POCKET HALO

PSV

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇	
BNGI	日版
预定2014年4月10日	1人
7690日元	对应交叉存档

战略角色扮演 S·RPG

相关报道：Vol.217、Vol.218

近日官方终于放出了主角和主角机的情报，和前作《第 2 次超级机器人大战 Z》一样，本作也采用的是单主角，主角机从外形上看像真实系机体，或许也和前作一样，根据玩家的喜好不同有格斗和射击两种战斗类型可选。

主角和主角机公开！

序

各种各样的世界、各种各样的宇宙……

存在于不同的时空里，它们被称为平行世界，原本是互不干涉的。

是的……直到那一天的到来为止。

大时空震动……由于某个世界发生了巨大的时空震动，将原本用来隔开各个世界的次元壁破坏，结果导致许多平行世界互相融合、诞生出了许多新世界，那就是多元世界的诞生。新的世界诞生产生了新的相遇，新的相遇产生了新的战争，许多多元世界自诞生以来都处于混沌之中，但是，其中也相继有几个世界产生了新的秩序。

之后被称为 UCW 的世界（《机战 Z》）发生了多元战争。

将这场战争结束的特殊部队 ZEUTH 由于时空震动被转移到了叫作 ADW 的世界（《第 2 次机战 Z》），在这里他们和新结识的同伴组成了 ZEXIS 部队，一起经历了破界事变、再世战争。

ADW 获得和平后 ZEUTH 的成员通过次元洞“深渊”回到了 UCW 世界，但他们不知道等待着他们的是新的战斗……

主角 响·神代

声优 村上龙

人设：大笼之仁（STUDIO G-1 NEO）

刚转学到东京的研究学园都市的少年，高校 2 年生。在偶然之下，搭乘上了人型兵器杰尼昂，以此为契机，接受了在平行世界间活动的企业“DEM 公司”的代理人“AG”的请求，为达成自己的目的成为了该机体的测试驾驶员。看上去态度很冷淡，但并不讨厌和人交流，不过内心深处却是与他人隔离起来的，并隐藏着为达成目的而不惜一切的觉悟。

转学前和身为退伍军人的父亲一起做着野兽猎人（驱除从别的平行世界来的有害生物的职业）的工作，具有很高的野战技术和求生能力。

女主角 西条凉音

声优 柚木凉香

人设：大笼之仁（STUDIO G-1 NEO）

刚到响所转学的高校赴任的教育实习生，21 岁，担当科目是现代国语。她是研究学园都市作为实验性质所招的特别的特别教育实习生，决定在大学生期间于赴任的高校待一年。

因为校内有不少姓西条的老师，所以被称为凉音老师。平时很喜欢照顾人和与人交谈，深受学生的喜爱，并且其容姿在部分学生中有着极高的人气。由于某起事件为契机，与响一起搭乘上了杰尼昂。

主角机 杰尼昂

机设 冈本光晴

DEM 公司开发的利用次元力的机动兵器 DEM（次元・能量・机动兵器）系列的试验机。在异次元空间的测试中被卷入次元震，和 DEM 公司的代理机器人 AG 一起掉落到地球。因为动力是次元力，是一台无论任何环境都可以发挥最大的机能的究极泛用机体。搭载了战术系统・次世代型次元力制御装置“TS-DEMON”、能适应不同战斗领域的武器和利用次元断层遮挡攻击的防护罩，在攻防的平衡上有着极佳的表现。

武器名：アクセルグレイヴ

新战斗画面

真盖塔 世界最后之日

机体名	黑盖塔
机　师	流龙马
武器名	ゲッタービーム

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机体名	妖天使高达
机　师	阿雷路亚・帕普提兹姆
武器名	GN キャノン

Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2

机体名	红莲圣天八极式
机　师	红月卡莲
武器名	辐射波动机构（光轮）

系统介绍

极限突破

极限突破作为特别的攻击指令，可以让双机小队自由选择武器进行连续攻击。当双机契合度最大时就可以使用极限突破，和双机指令一样用了后契合度槽会归零。

极限突破特征

●副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。

●主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的 1.2 倍。

●被攻击目标的特殊技能“**カウンタ－**”、“援护防御”和防护罩无效。

●使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。

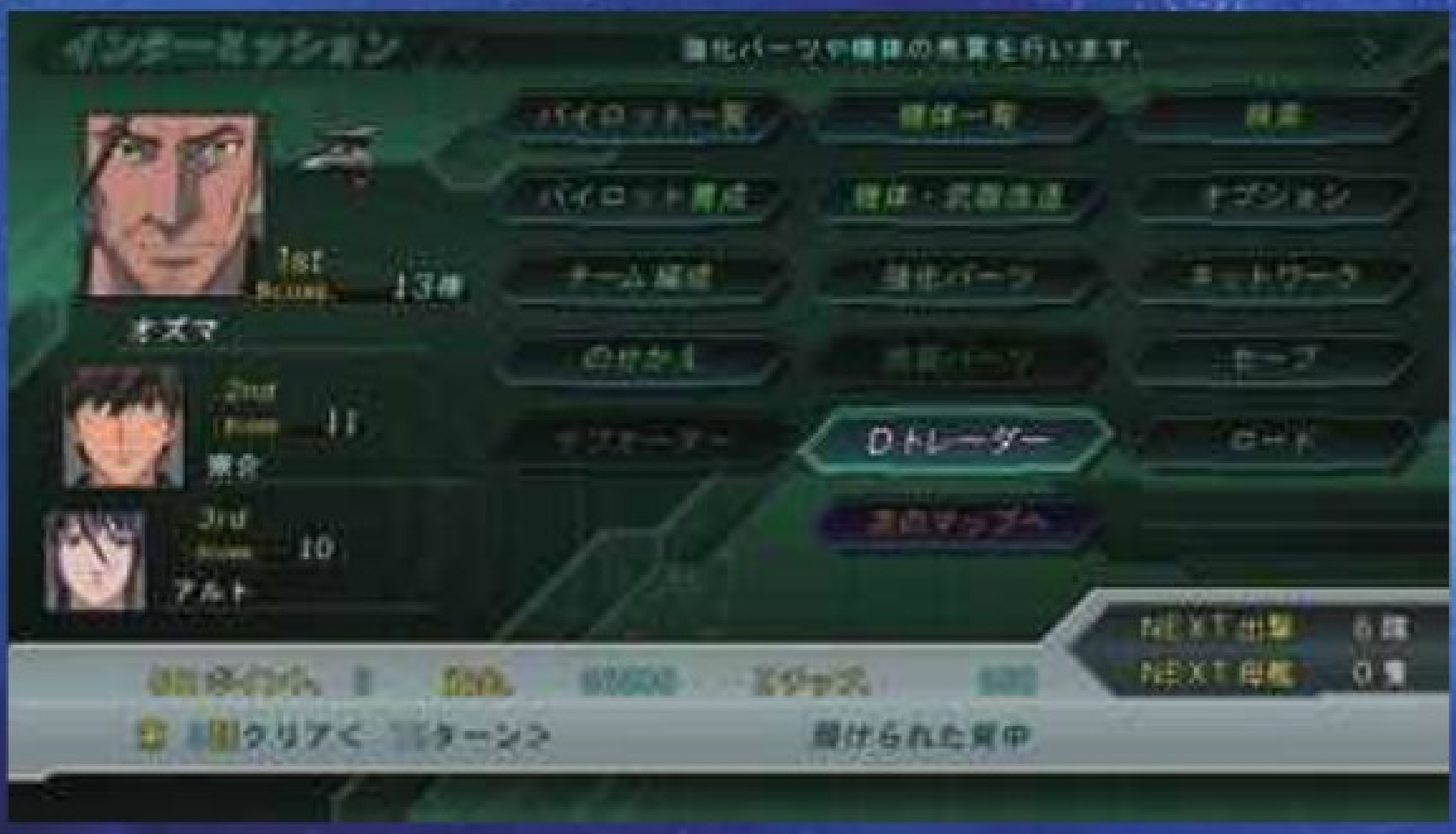
▲契合度 MAX，指令栏追加了“双机指令”（タッグコマンド）和“极限突破”（マキシマムブレイク）两个新选项。

▲主机体和副机体都使用单体攻击的极限突破，这种情况下主副机体都是攻击同一个敌人。

▲主机体和副机体都使用全体攻击的极限突破。另外也有一架机使用全体攻击、另一架使用单体攻击的极限突破，这种情况下单体攻击打的都是敌人的主机体。

D 商店

这次整备界面中多了 D 商店（D トレ－ダ－）的选项，在完成了“商店剧情”后就可以使用，在这里可以用击坠敌机入手的“Z 芯片”进行强化部件的买卖。另外当机师击的击坠数达到一定程度成为王牌机师后，在商店剧情中还会发生被叫作“王牌话题”的特别事件。



▲在整备界面就可以进入 D 商店。

▲商品清单上表示的道具都可以使用 Z 芯片购入。

强化部件

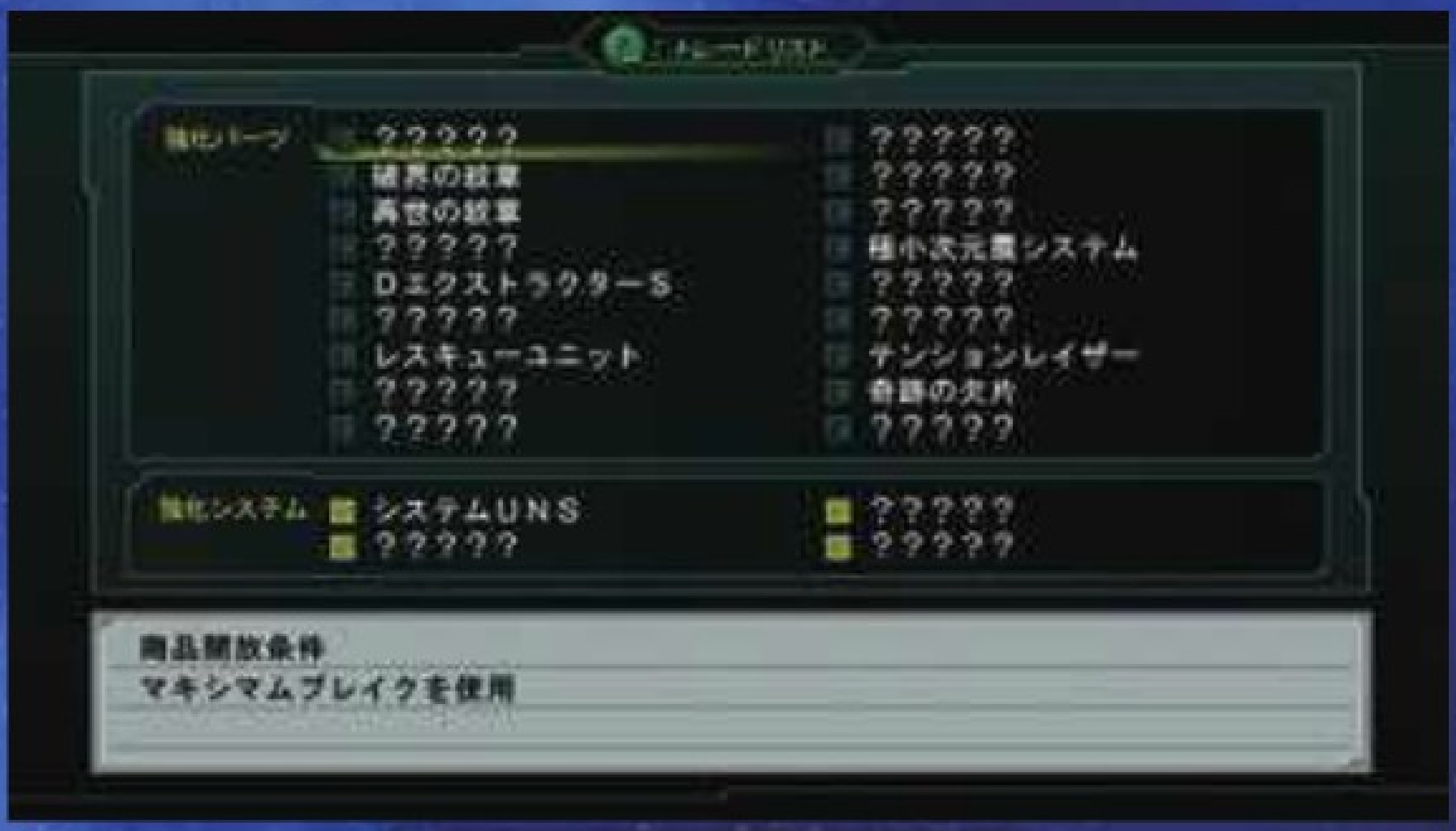
给机体装上可获得各种强化效果，D 商店贩卖的部件都很强力，但是最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，还有每个部件都只能购入一次。

强化系统

购入后部队全体都可以获得效果，最初是也未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，同样也是每个只能购入一次。

额外商品

每一章的限定道具，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。



▲道具的解锁条件多种多样。

▲出售不仅限于在 D 商店购买的道具，在关卡中获得的强化部件也可以在这里卖掉。

副任务

前作的副任务系统也继承了下来，选择后可让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

トレ－ニング	参加的机师可以获得 20 点 PP 值
パトロ－ル	参加的机师的击坠数 +2
シミュレ－ション	参加的机师可以获得 500 经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和 ×300 的资金

▲这次每种副任务最大可参加 6 人。

▲选择每种副任务的参加者，注意参加者只能是机体的主机师。

▲参加者决定好后，选择“オ－ダ－・一括实行”执行任务。

▲执行后自动显示结果。

《超级机器人大战》HD 重制版

序

由于谜之宇宙怪物基尔基尔刚的来袭，超级机器人们的星球陷入了重大的危机。基尔基尔刚使用奇怪的电波相继将超级机器人们强制支配，变成了自己的手下。但是，也有用不屈的精神将支配打破的英雄存在，为了救出被支配的同伴们、取回这颗星球的和平，他挺身而出。

队伍和英雄的选择

队伍选择

游戏一开始可以在高达队、魔神队、盖塔队之中选择一个作为今后的队伍使用。

高达队	魔神队	盖塔队
高达	魔神 Z	盖塔 1
钢加农	大魔神	盖塔龙
Z 高达	爱神 A	盖塔 Q
百式	戴安娜 A	德克萨斯牛仔
ZZ 高达	维纳斯 A	
ν 高达	波士机器人	
高达 F91		

英雄选择

在选择队伍后，可以在其中选择一个作为英雄，英雄和其他单位的区别如下：

- 最大 SP+5
- 初期的能力分配点数 +5
- 可以习得英雄专用精神
- 击坠的话就会 Game Over

说得系统

使用个别指令“说得”，只要满足条件就能让敌单位成为同伴。说得时，使用说得一方的“魅力”和被说得一方的“忠义”的数值会对结果有很大的影响，还有被说得一方的 HP 越少也越容易成功。使用英雄才能习得的精神指令“共鸣”能必定说得成功，但是对于处于本阵上的敌单位是无效的。

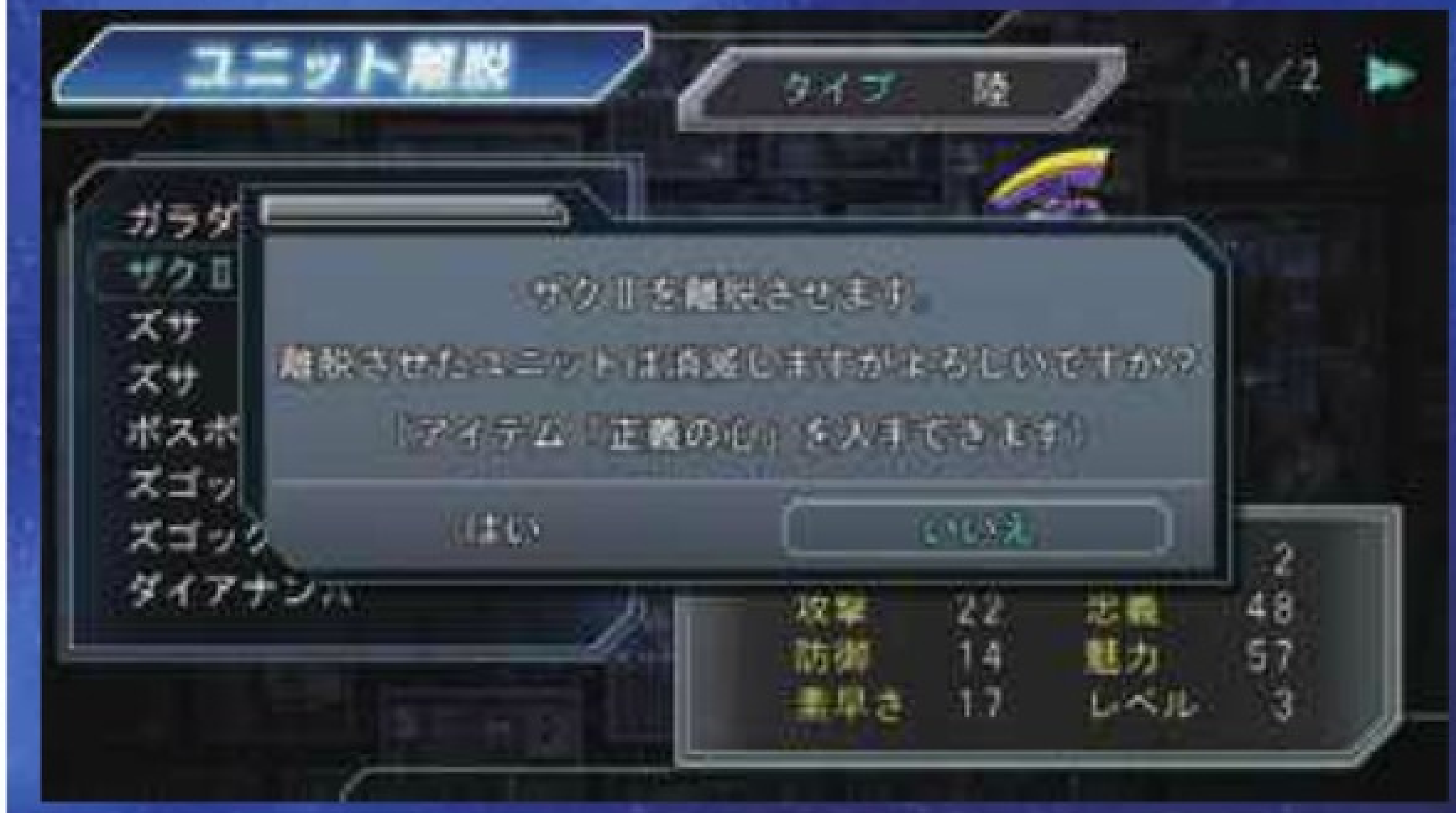
▲高达说得爱美号。

压制据点

压制敌人据点，让其为我方所用。如果是压制的是基地，在我军回合开始时还能自动回复 HP，HP 的回复率随着压制的基地数量而增加。并且，压制的基地越多也容易成功说得敌人。

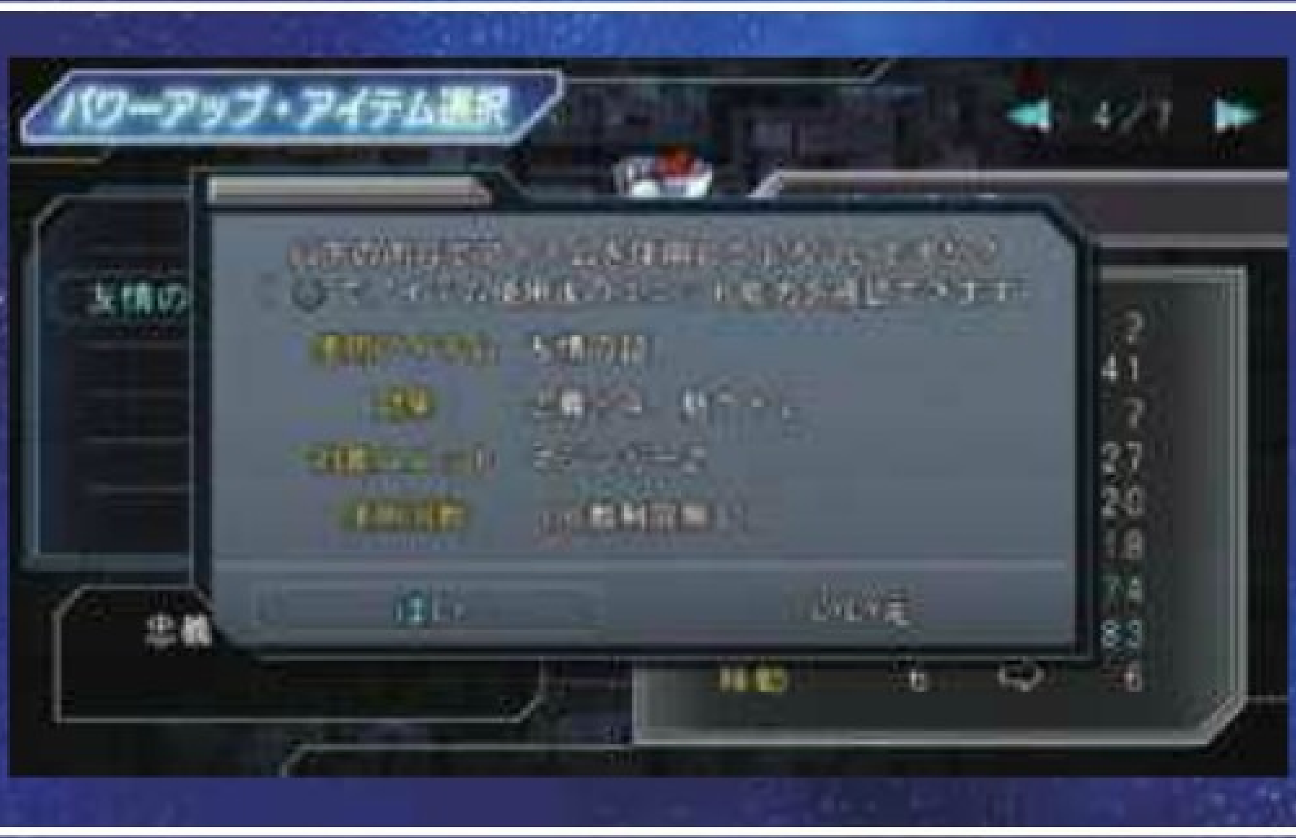
单位脱离

在整备界面中可以让单位脱离，脱离的单位不能再继续使用，不过取而代之的是可以入手道具。



强化单位

单位能力里的 HP、SP、攻击、防御、速度会随着等级提升或是通过在整备界面使用道具提升，而忠义、魅力、移动 3 项能力则只能通过道具提升。另外还有可以增加经验值的道具。



战斗画面

▲第 1 话《出击！スーパーロボット！！》

▲第 2 话《湖畔の战い》

▲第 3 话《トワイライト・リバー》

文 苍穹 美编 sienna

以小恐龙耀西为主角的“《耀西岛》系列”新作即将登陆3DS平台，同样是先行登陆北美，日版的发售日尚未确定。本次“前线”通过文字的方式在游戏发售前给大家带来详细情报，“口袋光环”的任天堂网络直播会中也有相关视频。

3DS	耀西新岛		动作	ACT
	Yoshi’s New Island			
	Nintendo	美版		
	预定 2014 年 3 月 14 日	1 ~ 2 人		
	39.99 美元	对应周边未定		

全新的岛屿！

故事发生在马里奥与路易还是婴儿的时期，负责将婴儿送到父母身边的鹳鸟在运送途中遭到库巴的军师——卡梅克的袭击，路易被夺走，马里奥则掉落到了“蛋岛”。这个美丽的岛屿本是耀西家族的第二故乡，却被小库巴所占领，耀西们只能生活在恐怖之下。从天而降的马里奥似乎能够感应到路易的方位，耀西们决定轮流照顾这个小家伙，并带他找到自己的兄弟，本作的冒险也就此展开……

◀漂浮在半空中的“蛋岛”是本作的冒险舞台。

▲马里奥与路易在游戏中只是幼小的婴孩。

▶与系列前作的开场一样，婴儿马里奥从天而降。

耀西的能力！

背负着婴儿马里奥的耀西，将作为主角在游戏中一展身手。

耀西的蛋

耀西拥有将敌人吞下并变成蛋的能力，将蛋投掷出去后可以击倒敌人或开启机关。本作中新增了巨大化的敌人，而耀西把他们一口吞下后，就能变出超巨大的蛋。这种巨型蛋可用于破坏场景、打开通路。此外吞下铁质的敌人后，变出的铁蛋可让耀西潜入平时无法到达的水下。

▲变出的蛋会自动跟在耀西身后，随时拿来使用。

▲面对巨大的敌人，耀西照吃不误！

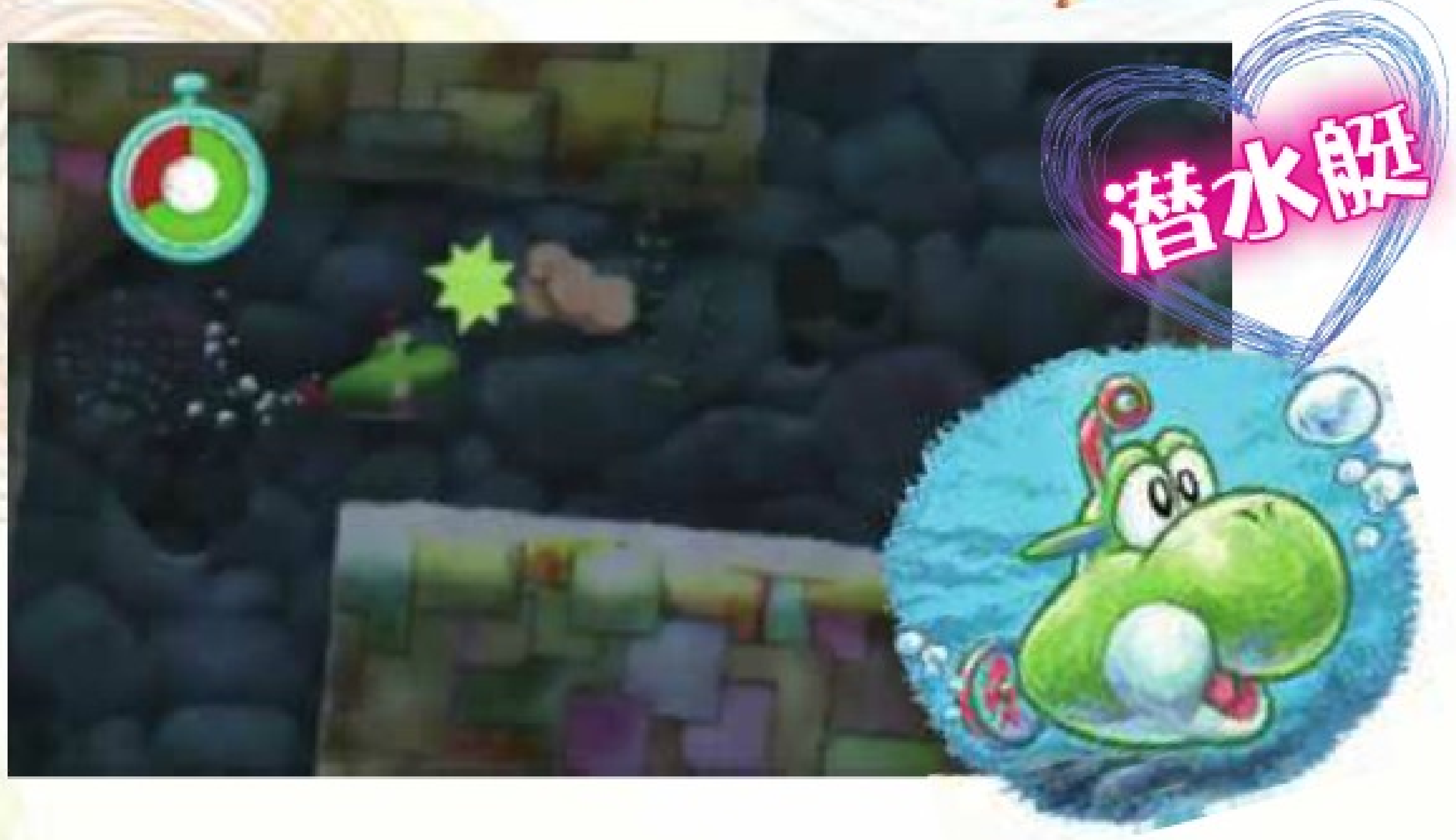
▶▼投掷出去的巨型蛋有摧枯拉朽的破坏力。

▶▼瞄准——投掷！蛋就是耀西最有力的武器。

▶铁蛋是水下冒险的关键。

耀西变身

让耀西变为其他形态是系列的一大特色，本作中耀西能变身为打桩机、矿车、潜水艇等多种形态，利用不同变身的特性，玩家得以探索更加广阔的区域。耀西的变身有一定时限，屏幕左上角会出现倒计时的秒表提醒，如果吃到加时道具就能延长变身的时间。



耀西强化

如同“《马里奥》系列”的正统作品一样，耀西在吃到特定道具后也能得到能力强化，比如吃到耀西星星后可以爬墙，吃到西瓜后能像机关枪一样吐出瓜子当子弹等。

▲星星能令耀西飞檐走壁如履平地。

▲西瓜子的子弹是有数量限制的。

▲本作的新增道具——翅膀，有了它就能在空中滑翔。

双人的乐趣！

随着单机冒险的推进，玩家可以解锁众多供双人联机的迷你游戏。这些游戏都是支持3DS的“分享”功能的，快邀上好友一同感受《耀西岛》的魅力吧！

作为《交响旋律 最终幻想》的续作，本作依旧旨在将玩家带进《最终幻想》的音乐世界。游戏中收录了系列作品中共计221首乐曲，原创的战斗场景和CG场景也是游戏的一大魅力。下面就一起来看看新作中的一些新要素吧。

文 阿鲁 美编 Juxi

3DS	交响旋律 最终幻想 谢幕		音乐	MUG
	シアトリズム ファイナルファンタジ－カ－テンコ－ル			
	Square Enix	日版		
	预定2014年4月24日	1～2人		
	6090日元	对应周边未定		

新角色&新敌人

本作中新加入了《最终幻想零式》里的角色，除此之外还有大量新敌人也随之出现，下面一起来看看。

来自《最终幻想 零式》两名角色

来自系列各代作品里的敌人

各种类型的关卡

本作的关卡类型和前作保持一致，不过在一些细节方面进行了调整，例如在FMS里加入了飞空艇；BMS中打出“Critical”判定时可对敌人造成较大伤害等。另外，本作每天还会选出一首歌作为每日歌曲，完成该歌曲获得的水晶为平时的1.5倍。

FMS（田园音乐舞台）：大部分是悠扬的音乐，在长按键时还需要上下移动圆形的判定框使其处于上下波动的线上，连击数高的时候画面内的角色还会跑起来，到达终点可获得宝箱。

BMS（战斗音乐舞台）：都是节奏较为激烈的音乐，点击频率明显加快，要集中精神，眼观四路。成功点击的情况下角色还会做出攻击动作。

EMS（剧情音乐舞台）：背景播放CG或剧情影像的舞台，在准确的时机点击下屏就可以完成操作。

◀运气好能遇到胖陆行鸟，宝箱里会出现更加稀有的道具！

对战要素

对战是本作追加的全新要素，玩家可以与电脑或其他玩家进行BMS的1对1战斗。玩家要与对手进行分数的比拼，战斗时HP耗尽后会自动全回复，不过这样一来分数就会减少，在对战时要尽量避免。与电脑战斗时，对手的等级会由铜→银→金逐渐提高，在与玩家进行对战前，可先拿电脑开刀，磨练技术。

▲打出非“Miss”判定时都会蓄积“EX 爆发槽”，将其蓄满后可使用“EX 爆发技”，给对手附加各种效果。

◀“EX 爆发技”会从9个当中选择其一进行发动，右图中敌人就发动了名为“禁欲审判”的EX爆发技，其作用为我方打出的判定不为“Critical”时，全部判定为“Bad”。

混沌地图

本作的混沌地图类似前作的混沌神殿模式，不过可玩要素更加丰富，玩家在选定并进入地图后要面临的是行进路线的选择，不同路线上的曲目以及可获得道具都有所区别，根据所选地图的不同，路程长度也各不相同，走到最后还要面对BOSS战，胜利后才算完成了地图的挑战。

▲根据选择任务种类的不同，混沌地图里路程的长短也会发生变化。完成一次混沌地图后可以通过邂逅通信与其他玩家进行交换。

▶选择地图后可查看歌曲类型、可遇到的BOSS级敌人、报酬等情报。

同捆版主机

与游戏同时发售的还有这款同捆版主机，黑底的机身上印的是本作LOGO上的角色全家福，上方是“《最终幻想》系列”的关键词——水晶。主机售价23000日元（折合人民币1379元），游戏则为下载版，装在附赠的SD卡里。

喜欢“《魔法工厂》系列”的玩家们有福了。由系列工作人员开发的全新作品——《禁忌的玛古那》将在今年与广大玩家见面。这款集合了策略与角色扮演元素的游戏在放出了新情报后就引发了广泛的关注，那么就让我们一起来了解一下目前所公开的关于游戏背景、系统以及主人公的介绍吧！

文 库玛　美编 Juxi

禁忌的玛古那

禁忌のマグナ

3DS		S·RPG 战略角色扮演
Marvelous AQL	日版	
预定2014年内	1人	
售价未定	对应周边未定	

与精灵相遇所诞生的物语

本作讲述了居住在旅店的主人公以及围绕在他身边的精灵们的故事。某日主人公卢库斯（ルクス）遇到了一位名叫夏露洛特（シャルロッテ）的精灵女子，让他没想到的是这位失去了记忆的精灵女子有着不同寻常的战斗力。在与夏露洛特共度一段时光后，卢库斯发现了足以影响整个世界的惊人真相，并且更多的精灵也开始闯入卢库斯的生活。随着卢库斯与精灵们感情的日渐加深，他发现自身也开始变得越来越强大。

▶与少女的相遇揭开了整个故事的序幕。

◀出现的少女丧失了一切记忆，并尊称卢库斯为主人。

▼卢库斯经营的旅店平日里完全没有客人光顾，夏露洛特是这个旅店的第一个客人。

▶夏露洛特的身手出乎卢库斯的意料。

▶精灵妹子们会陆续闯入卢库斯的生活。

▲在旅店帮忙的精灵妹子们会穿上爆萌的女仆装哦！

旅店——与精灵妹子们一起生活吧

在旅店中可以体验与相遇的精灵们共同生活的乐趣。并且游戏中的一个目的就是让主人公与精灵妹子们一起，让平日里都没有客人光顾的旅店再度变得热闹起来。随着角色们之间合作越来越多，彼此的羁绊也开始日益加深。

◀一边经营旅店，一边与精灵们一起生活，想一想是不是还有点小激动呢？

角色介绍

卢库斯（ルクス）

住在边境之岛的少年

CV 佐藤利奈

经营着一家古老的旅店。

某日为了采集结晶，卢库斯进入了洞窟遗迹。

在获得了不可思议的手镯后，他的世界发生了翻天覆地的变化。

夏露洛特（シャルロッテ）

主人公遇到的第一个精灵

CV 茅野爱衣

性格活泼开朗，为人也落落大方，与主人公一拍即合。

对家务活十分不擅长，特别是料理制作方面。

因此曾被人直言“不准进厨房”。

▶夏露洛特的武器是大剑“天衣无缝”。

制作人寄语

本作不仅有着十分丰富的幻想元素，强大的声优阵容也十分值得玩家期待，最后就让我们来看看制作人桥本义文对本作的寄语吧。

战斗——战略性和爽快感并存

▶本作的战斗效果也十分华丽。

战斗采取的是让同伴与敌人交替进攻的回合制，但同时“CLT（Connect Lead Time）系统”的采用也让玩家能够体验到动作游戏的爽快感。因此本作的战斗系统可以让玩家在一边思考进攻策略的同时，也能尽情沉浸在畅快淋漓的战斗中。

▶贝阿特利切的武器是修特拉弓。

贝阿特利切

主人公遇到的第二个精灵

CV 茅原实里

头脑清醒，冷静沉着。

所有的家务活都能完美上手的类型。

虽然十分喜欢大家，但还是觉得如果大家能再能干利索点就好了。

蒂亚娜

主人公遇到的第三个精灵

CV 小清水亚美

爱称为“蒂亚”的女子。

使用着比本人个子还高的铳枪，即使是洗澡都会随身携带着武器。

但其私下有着喜欢玩具布偶的少女一面。

◀蒂亚娜的武器是铳枪麒麟。

回想起来，在《魔法工厂4》的开发结束后现场的工作人员们都说想要制作包含新元素的游戏。于是《禁忌的玛古那》在那之后就成为了摆在我们面前的一项全新挑战。这款游戏并不是讲述冒险旅行，而是将舞台放置在让人休养身心的旅店，每当精灵成为同伴后她们也会自动成为旅店的工作人员。在开发中发生了许多出乎我们意料的事，因此整个制作过程也十分不容易，首先我也想感谢为了完成这项挑战而聚集在一起的工作人员们，并且今后也想为玩家们带来更多游戏情报，那么就请多多指教了。

文 虫无兮　美编 Juxi

光盘视频收录
POCKET HALO

大乱闘スマッシュブラザーズ for NINTENDO 3DS

离上一次的报道也已经过去了一段时间，本作又公布了许多可操作角色。这些角色当中包括初次登上《大乱斗》舞台的，也有一些是系列玩家熟悉的面孔。一部分角色并没有公布详细信息，而只是给出了屏幕截图供玩家参考和想象。截止目前可操作角色的总数为24名，而前作总共有39名可操作角色，让我们继续等待官方的进一步情报吧。

3DS

任天堂全明星大乱斗

大乱斗スマッシュブラザ－ズ for Nintendo 3DS

Nintendo	日版
预定2014年内	人数未定
售价未定	对应周边未定

动作・对战　ACT

相关报道：Vol.214

新作系统上的变更点

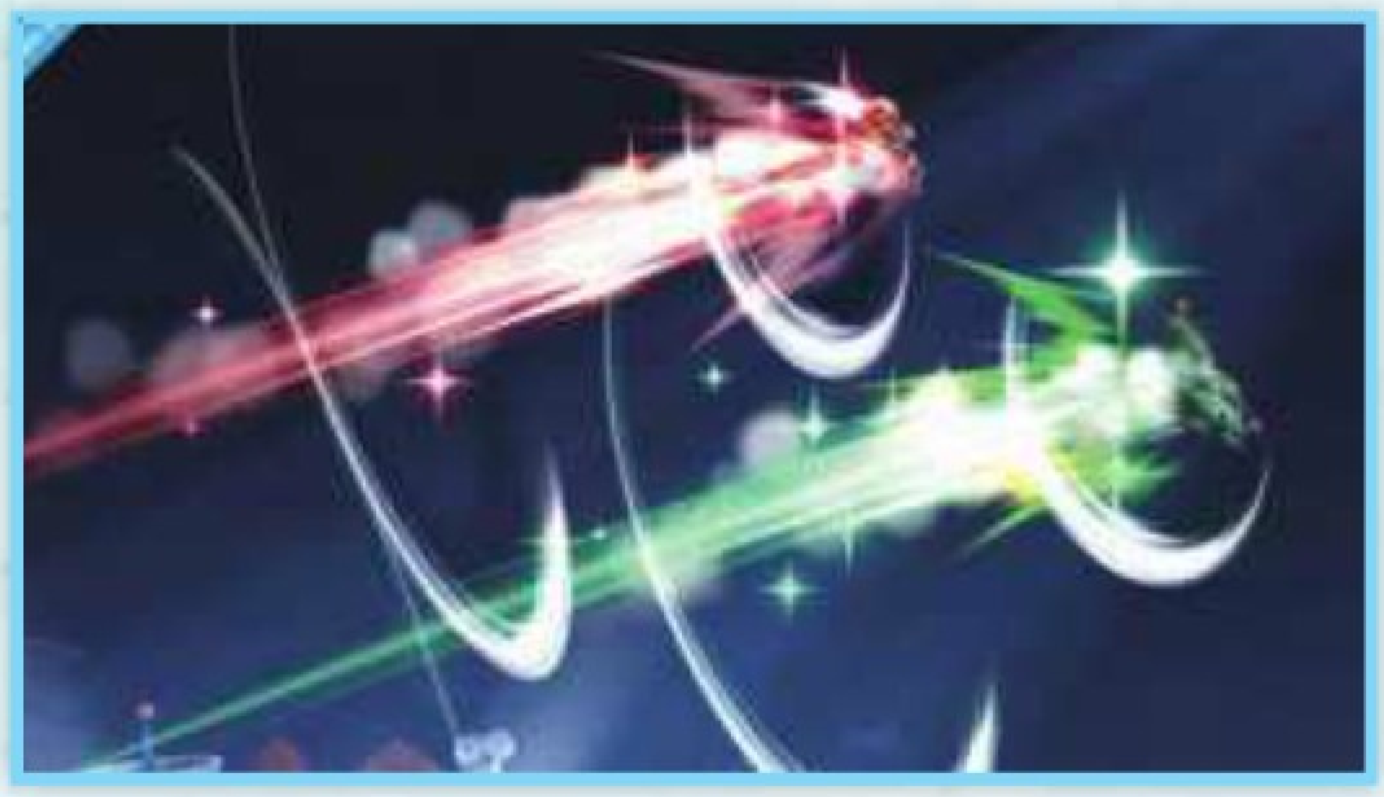
本作为了给玩家更好的游戏体验，在视觉及听觉各方面都进行了改进。目前就已经公开的部分进行总结，希望各位玩家能享受到更加华丽的大乱斗。

3DS版角色加大区别

为了在掌机的屏幕上能够更好地区分开各个角色，3DS版将每个角色的轮廓都加粗，看上去有如镶上了黑边。当然，这个功能是可以在选项中调节或取消的。

化作流星也一目了然

《大乱斗》中时常会有角色被击飞化作流星的时候。本作中，角色化作的流星将不再千篇一律，每颗流星会用不同的颜色区分。这样一来，即使在乱斗之中，也可以知道是哪个角色不幸被击飞。



流星攻击更加爽快

“流星攻击”是类似扣球一般的空中攻击，如果被命中的角色下方是无底深渊，基本上就确定减少1UP了。本作中流星攻击命中时的效果音，将和一般攻击命中时的区分开来，让玩家有一种尽情扣杀的爽快感！

强力一击附加炫酷特效

当角色受到了重创时，会有图中这种赤黑色的闪电特效，不仅更具视觉效果，也让玩家可以大致掌握战况。毕竟吃下了这么重的攻击，角色的HP槽想必也无法支撑太久了。

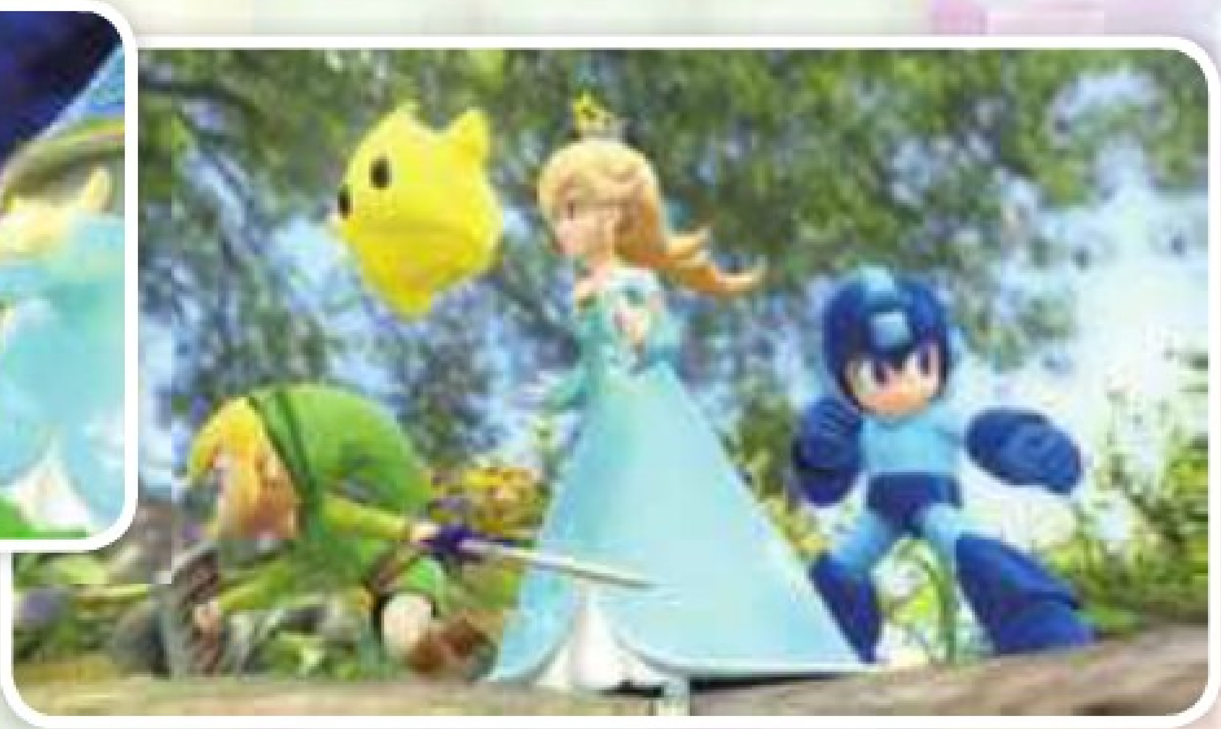
新角色陆续参战！

萝赛塔&奇科

来自“《超级马里奥 银河》系列”

回应玩家的呼声，这名角色也加入了战士的队伍。虽然视作一名角色，不过萝赛塔与奇科可是分别行动的，两者的操纵方式及相互间的配合也十分令人在意。

▲借助奇科所使出的必杀技“アイテムキャプチャ–”可以将道具和飞行道具吸收。胜负的关键，就在于奇科的运用方式。



◀萝赛塔的高挑身形在众多角色中十分突出，不过动作则和轻量级角色一样敏捷。

小马克

来自“《拳王争霸》系列”

这个角色的加入着实出人意料。作为一名拳击手，小马克在战斗中凭借的自然是一双铁拳和敏捷的行动。相对的，作为一名普通人类，小马克在空中战方面则有所欠缺。

◀▲▼虽然只是血肉之躯，小马克拳头上的威力可不容小觑。

◀使用小马克时要尽量在地面展开战斗，空中战的表现请参考小马克的表情。

确定登场的系列角色

▲JOJO广播体操（误）。

塞尔达

来自“《塞尔达传说》系列”

前作也有登场的塞尔达公主已确定将继续参战。与前作一样，塞尔达的造型走的依然是沿袭至《黄昏公主》的高冷路线，而招式方面则是以继承至《时之笛》的魔法攻击为主。

▲图中的铠甲应该是在《灵魂轨道》中登场，塞尔达所附身的那具铠甲。不知道是否会出现《众神的三角力量2》当中的壁画塞尔达呢?

◄▲塞尔达和林克这一对，在本作中又将上演怎样的感情戏码?

◄见到熟悉的卡比，迪迪迪大王的喜悦之情溢于言表。

◄▲这位同学，如果你不是来上瑜伽课的话就请滚出去！（设计对白）

▼►不离手的大锤依然是迪迪迪大王的主要攻击方式。

迪迪迪大王

来自“《星之卡比》系列”

刚从《三重华丽》的片场走出来，迪迪迪大王又马不停蹄地投入到了《大乱斗》的工作当中。喜欢恶作剧又带点笨拙的迪迪迪大王，在本作中依然是个让人又爱又恨的角色。

卢卡里奥

来自“《口袋妖怪》系列”

前作的隐藏角色、《口袋妖怪》剧场版主角、“波导勇者”卢卡里奥也会继续登场。不知道在本作中是否还是要满足一定的条件后才能使用呢？

▲本作中波导的能力有所加强，卢卡里奥的实力不容小觑。

▲►卢卡里奥的波导弹于最大蓄力和无蓄力时的对比图。蓄力后除了变大之外，威力和速度也会提高。

▲►在近身战方面卢卡里奥也毫不示弱，力压任天堂两大当家小生。

▲在《大金刚》中登场的道具，在本作中貌似可以继续使用。

▲利用优异的身体能力，迪迪刚本身可以做出很多惊人的动作。

迪迪刚

来自“《大金刚》系列”

既然有大金刚，其好伙伴迪迪刚自然也不能缺席。前作中迪迪刚是一名以敏捷的动作搭配丰富的道具来战斗的角色，不知在本作中又会有怎样的表现。

收集更为细致的游戏信息

新作评鉴

游戏女神败北，妹妹肩负重任！

PSV

RPG | 角色扮演

超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪

超次次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth2 SISTERS GENERATION

Compile Heart | 日版 | 预定2014年3月20日

继初代之后，2011年发售的PS3游戏《超次元游戏 海王星mk2》也将于PSV平台重制。

本作的故事依旧发生在取材于现实世界的“游戏业界”大陆，在犯罪组织“玛吉空奴”的肆虐下，零售店穷困潦倒、制作人食不果腹、业界人濒临灭绝。四位女神向犯罪组织发起挑战，却在压倒性的实力差下败北，并被囚禁于业界墓场。如今能够拯救她们以及游戏业界的，只有作为女神候补生的妹妹们。

战斗系统

本作的战斗系统沿用自《重生1》，以单位回合制的方式展开，轮到角色行动时，可以操作她自由地在场景中行动。除了○键通常攻击、×键对应的防御外，按△键可以消耗SP使出各式特技，而□键对应的必杀技则需积蓄全队共用的EXE DRIVE槽才能发动。此外，按下R键能令尼普基雅等人发动“女神化”，变身后各项能力也会大幅飞跃。

▲惟有守护女神和女神候补生才能进行“女神化”变身。

迷宫探索

给斯泰拉配备各种装备后，可以委派她探索不同的迷宫。迷宫探索是与现实时间挂钩的，冒险结束后可以得到正篇游戏中所需的各种道具以及斯泰拉的专用装备等。

▲负责探索迷宫的斯泰拉是Felistella公司的对应角色。

除此之外，前作中引入的光碟制作、迷宫重制等系统也都将沿用下来。喜欢本系列的玩家又能在掌机上感受游戏业界的“血雨腥风（各种卖萌）”了。

（文：苍穹）

▲女神们被逐一击倒，游戏业界危在旦夕。

▲本作的主人公——“紫色妹妹”尼普基雅。

▲战斗画面右上角为敌我双方的行动顺序。

东西名侦探认真对决！

3DS | AVG | 文字冒险・推理

名侦探柯南 幻影狂诗曲

名探偵コナン ファントム狂诗曲

BNGI | 日版 | 预定2014年4月17日

“《名侦探柯南》系列”最新作再次登陆3DS平台，这次案件的舞台是正在举办推理活动的“吾豆大正街”。柯南一行人受到推理活动的参加邀请，并获得了一个安装于手机上的应用程序用于参与活动。然而凶杀案却突如其来地发生了，应用程序上也收到了犯人留下的讯息。原本指望着柯南与服部齐心协力抓住犯人，但两位来自东西的名侦探，竟然就在现场展开了侦探对决……

本作依旧由Spike Chunsoft着手开发，继承了同平台前作《木偶交响曲》的基调，以时间图系统的多视角来展开案件。当一个角色的剧情发展到一定程度后就会被锁定，此时需要先发展其他角色的剧情，利用蝴蝶效应带动剧情进一步前进。自由调整故事进度的时间图系统能够让玩家不断挑战卡关的难点，而真实卡片的设定依然存在，登场角色能够利用活动支给的应用程序来共享化为卡片的证据。而且本作还新增了与对手正面推理对决的“指令战斗”，可以让玩家感受一对一较量的紧张感。

（文：白菜）

▶柯南依然会以AR形象出现在玩家的3DS上，带来攻关的提示。

▲人气角色世良真纯在游戏中初次登场！背后的景色竟然是前作中的四叶大厦！

▲少年侦探团登场，换上了切合活动气氛的大正年间服饰。

不朽名作“成步堂3部曲”完全收录！

3DS | AVG | 文字冒险・推理

逆转裁判123 成步堂精选集

逆转裁判123 成步堂セレクション

Capcom | 日版 | 预定2014年4月17日

本作将“《逆转裁判》系列”的前3部、共计14话的丰富内容进行了完整收录。玩家可以从头到尾地品味成步堂从一个菜鸟律师变为传奇辩护律师的成长经历，也能够享受通过调查取证后拔开迷雾寻找真相的推理乐趣。因此本作不仅适合刚刚入坑的新玩家，也是老玩家们集体怀旧的一个绝好机会。游戏不仅在图像的解析度上作了高度进化，并对应3D显示功能，这样玩家就可在本作中体验到更有现场感的法庭战斗过程。除了日语版外本作也收录了英语版，有兴趣的玩家还可以感受一下那些经典有趣的台词在英语版本中的不同表现。购买限定版的玩家可得到全新原创的广播剧CD，其中不仅有70多分钟的以成步堂和御剑为双主人公的精彩原创剧情，成步堂的师父绫里千寻等经典角色以及其他全新角色也会在广播剧中悉数登场。

（文：库玛）

▲无论在法庭上陷入何等窘境，成步堂都会凭借一腔热血战斗到最后。

▲通过指纹来获取关键的物证吧！

▲御剑等经典角色也都会通过本作再次来到玩家面前。

走进人格分裂者的世界

PSV	AVG	文字冒险・恋爱
	我们没有翅膀	
	俺たちに翼はない	
5pb.	日版	预定2014年4月10日

本作是Navel社于2009年发售的PC平台同名作的移植版，游戏以“羽田鹰志”、“千岁鹫介”和“成田隼人”三个普通青年为视点，讲述了在大都市“柳木原”里，他们的日常生活、烦恼、与不同女主角的恋爱，以及蠢蠢欲动的异世界——格雷塔葛德的故事。之所以在三个人的名字上都加上了引号，那是因为它们只是一个人的三种人格，它们会在不同的时间里出现，并且主人公的样貌也会随之发生变化，一个三位一体的故事便这样呈现在了玩家的面前。

游戏的原画和人设由西又葵担当，移植后的本作除了重新制作OP，追加新剧情、新CG外，还新增了Fan Disc《我们没有翅膀～Prelude～》里的人气角色——西林美咲的攻略路线。另外，本作还收录了《我们没有翅膀～Prelude～》中关于渡来明日香、山科京和西林美咲的相关内容，让玩家能更深入地了解本作的世界观。（文：阿鲁）

►本作追加了人气角色西林美咲的路线，相信这会成为不少原作党的首选吧。

▲不要与打工的女大学生纠缠不清啦！

▲小萝莉，跟大哥哥回家洗枣……吃吧。

一同找寻“纯爱”的定义！

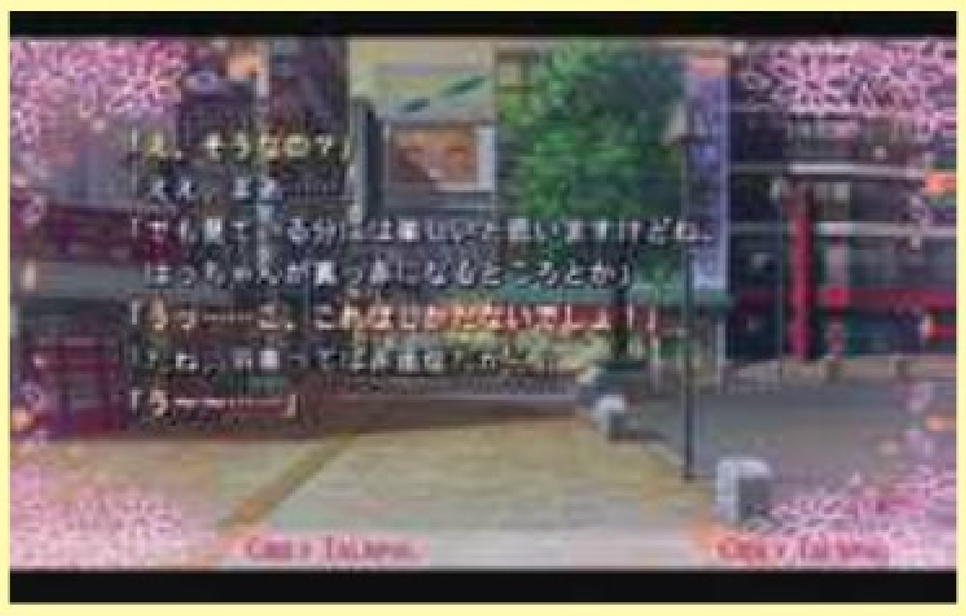
PSV	AVG	文字冒险・恋爱
	纯爱任务 终极版	
	LOVELY QUEST -Unlimited-	
GN Software	日版	预定2014年3月27日

本作是PC版的移植加强作品。故事的舞台是天之户河学园，旁若无人的异性交往最近在学园中引发了许多问题，为了取缔不纯洁的异性交往，提倡有节制的纯爱，学校方面成立了“Lovely Smile委员会”，而男主角则是该委员会惟一的成员。可是，首当其冲就有一个问题：什么是纯爱？身负学园未来的男主角，需要和女主角们一起携手探索这一问题的答案。

对“真正的纯爱”的探求，是本作的主题。简单来说，男女主角需要一同完成恋人间的各项举动，例如躺在女生的大腿上、一同去看电影等等，并验证这些举动是否属于纯爱的范畴。在这个过程中，和男主角一同进行验证的女孩子也会逐渐提升好感度。和主题相对应，本作的女主角们多以清纯娇羞的姿态示人，红着脸微笑的样子十分有杀伤力。本作追加了新OP、新影像、新剧情以及新CG这些必不可少的要素，还对应掌机平台新增了闹钟提醒模式。（文：虫无兮）

▲玩家可以自由选择一同进行纯爱探索的女生。

▲喜欢羞涩妹子的玩家不容错过。



▲可以感受到女生的心情与感受的特色系统。

爆乳超级厨艺对决！

PSV | MUG | 音乐

忍乳负重 闪乱神乐

デカ盛り 闪乱カグラ

Marvelous AQL | 日版 | 预定2014年3月20日

无论是“吃豆腐”、“揩油”、“先吃饭先洗澡还是先吃我”都说明人们经常将吃与女色相关联，发迹于掌机的知名绅士品牌《闪乱神乐》就将推出这款外传音乐游戏。22名外貌清纯、身材性感的少女会按节奏烹调出主题鲜明的各色料理，进行一对一的厨艺比拼。屏幕上的红蓝两条线会流过各种食材，玩家要按节奏对它们进行切、烧、装盘等操作，完成绝品菜式。节奏掌握得越准确，菜式的规模也将越宏大，当然，妹子们的胸也摇晃得更厉害。料理完成后由飞鸟的祖父——传说之忍半藏担任评委工作，获得其“美味”感叹的一方将成为胜方，而败者将受到破衣光线的轰击，变得衣衫褴褛。本作拥有超越前作“全破坏”的女体盛，享受以眼睛品尝的魅惑甜点。

（文：胧月）

▲上方类似血槽的图标代表双方完成度的此消彼长。

▲香艳的厨房当然少不了裸体围裙，内衣的晒痕披露了什么叫“细节决定成败”。

▲传说之忍半藏，我绝不相信这老不休是为了品尝料理来当评委的。

《职业野球魂2014》追加新要素后登场！

PSV/PSP | SPG | 体育・棒球

职业野球魂2014

プロ野球スピリッツ 2014

Konami | 日版 | 预定2014年3月20日

Konami招牌棒球游戏之一的“《职业野球魂》系列”今年也照常登场，游戏这次主要在以下3个模式中追加了新要素。

经营模式：经营模式需要玩家作为球队经理管理整个球队，球队的球场自然不用说，这次连球场周边也在管理范围之内，玩家可以在周边建设各种对球队收益有利的设施，以增加客流量来提高收益。

“监督”玩法：监督玩法中玩家要作为监督，通过对球员下达正确的指示来赢得比赛，作为新要素的“指示强化”指令将会大大左右适合走向。另外，这次还增加球队士气要素，玩家可以体验到更加激烈的比赛。

联赛模式：联赛模式的新要素是增加了外国选手的候补名单和引退选手能转职为监督和教练的新系统，还有各种包括选手交易和海外移籍等令球季更加热闹的新事件。

（文：乌冬）

▲建设球场周边增加球队收益。

▲通过招纳外援来增扩充队伍。

▲监督玩法中玩家每个指令都将影响比赛的走向。

便携领域

栏目主持：纸鸢

近几年来，移动平台和便携设备迎来井喷发展，受益于移动互联网和社交网络的发展，消费者的联系也比以往任何时候都更紧密，对内容和品牌的参与度也越发深入，而这些变化在导致新一轮的媒介革命的同时，还在模糊传统媒介的定义。

情报室

便携设备成为美国人数字生活的主流

调研公司尼尔森（Nielsen）近日发布了一份美国数字消费报告，报告显示，便携设备的影响进一步渗透到美国人的数字生活中。

报告首先提到，美国人正在进入一个智能设备围绕的高科技生活中，平均每个人拥有4种消费电子设备。83%的美国家庭拥有一台高清电视机，80%的家庭拥有一台接入互联网的电脑，65%的美国人拥有一台智能手机，49%的美国人拥有数字视频摄像机，46%的美国人拥有游戏主机。

电视机依然是美国消费者消费时间最长的电子设备，在过去的一年，美国人月均观看时间增长了2小时，平均每天观看近5个小时。在智能手机上浏览网页或使用App的时间则增长了10个小时，平均每天超过1小时，成为仅次于电视消费的第二大活动。

其次便携设备已然成为美国人数字生活的伴侣。84%的智能手机和平板电脑用户表示，他们在观看电视的时候会同时使用“第二屏”设备。除了多任务，消费者还将“第二屏”设备作为他们观看更多电视节目的途径和扩展，比如寻找节目中的相关人物和情节信息，研究或购买电视节目播放前的广告产品等。相比较而言，平板电脑用户更倾向于使用他们的设备作为“第二屏”工具。

最后，社交媒体对美国人的影响日渐深化，访问社交媒体已经成为美国人数字生活的“每日必须行为”，大约有47%的美国智能手机用户表示他们每天均会访问社交媒体。

其实在我们国内，情况也和美国大致相同，除了游戏主机的普及率也许没有那么高之外，“中美一体化”至少在便携设备上已经提前实现了。

三星发布Galaxy S5：指纹识别+防水防尘

iPhone系列最大的对手——三星旗下的Galaxy S系列迎来了最新机型。北京时间2月25日凌晨，三星在巴塞罗那举行发布会，正式发布三星新一代旗舰智能手机Galaxy S5，该

机最大特点是支持IP67级别防水防尘，集成指纹识别的Home键，以及内置心率监测感应器等功能。同场发布的还有两款面向健康和健身的Gear 2/Gear 2 Neo和Gear Fit智能穿戴设备。

三星Galaxy S5搭载高通骁龙800处理器，最高主频2.5GHz，运行内存2GB，机身存储空间为16GB和32GB，支持最大64GB的micro-SD卡扩展。屏幕5.1英寸，1080P分辨率。另外摄像头升级至1600万像素，支持4K录像、0.3秒超快对焦、以及创新的先拍照后对焦模式，运行基于Android 4.4定制的TouchWiz UI。电池容量为2800毫安时，当然也是可拆卸设计。

三星Galaxy S5加入IP67级别的防水防尘特性，配备了全新的USB3.0数据接口，支持高速传输。Home键整合了指纹识别，另外S5还是全球首款支持心率监测的智能手机。GALAXY S5还支持红外功能、蓝牙4.0、NFC以及LTE Cat4网络模式。GALAXY S5外观沿用了类似GALAXY Note3的仿皮革后盖设计，并拥有金色、黑色、白色、蓝色四款可选。

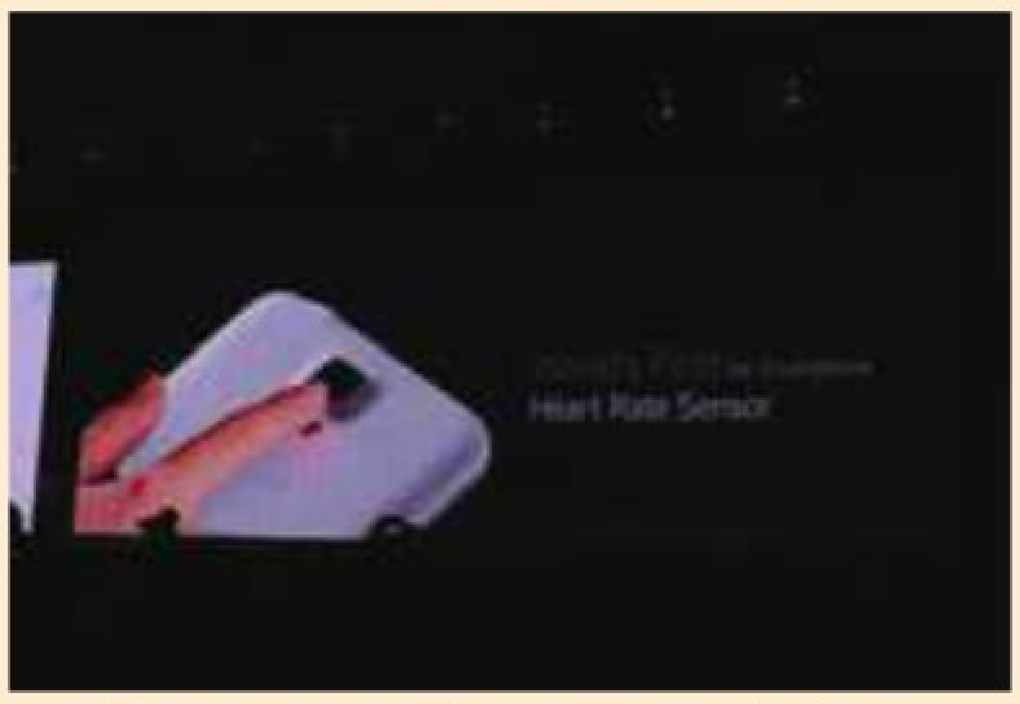
发布会上还推出了Gear 2/Gear 2 Neo和Gear Fit智能穿戴设备。其中Gear 2/Neo已经于MWC开幕前发布，这两款设备舍弃了Android系统转而运行Tizen系统。两款设备均配备IP67防水级别，内置红外感应、心率监测感应，使用1.63英寸屏幕、1GHz双核处理器、512MB内存和4GB存储空间。电池为300毫安时，能续航超过3天。

而Gear Fit则更像是一款智能手环，它的屏幕弯曲成一定弧度，整体只有27克重。三星把摄像头和麦克风都安置到机身上，因此表带可以随意更换。Gear Fit配合GALAXY S5基本可以成为一个智能的个人健康顾问。

发布会最后，三星宣布包括GALAXY S5和三款智能穿戴设备都将于4月11日在全球一百五十多个国家和地区同步上市。

▲三星Galaxy S5具有IP67级别防水防尘。

▲Home键整合指纹识别。



▲全球第一款支持心率监测的智能手机。

▲三星Gear 2和Gear Fit。

诺基亚正式发布Android手机

同样在2月的巴塞罗那，手机业曾经的绝对巨人诺基亚终于发布了备受期待的Android手机——并且一次就是Nokia X、Nokia X+和Nokia XL三款。在外观方面，Nokia X系列手机与Lumia 520非常相似，拥有多种色彩的机身。在Nokia X系列手机中，已经见不到Android系统的影子，界面风格更加接近Windows Phone。

Nokia X采用4英寸显示屏，分辨率为480×800，配备300万后置摄像头，1GHz骁龙双核处理器，512MB内存和1500mAh电池。Nokia X+同样采用4英寸显示屏，具备更高的运行内存和机身存储，内存升到768MB。另外一款Nokia XL是三款Android手机中配置最高的，配备5英寸WVGA（800×480）屏幕，提供500万后置摄像头以及200万前置摄像头。

Nokia X系列手机虽然采用Android系统，但将移除一些Google服务，包括Google Play。Nokia X将采用微软提供的服务，接入Skype、OneDrive以及Outlook.com等，应用商店也被

改为Nokia Store。同时Nokia X支持Android系统应用软件，包括Draw Somthing、植物大战僵尸、Skype等都出现在Nokia Store中。

Nokia X/X+/XL三款产品售价分别为89/99/109欧元，折合745/829/913元人民币。除Nokia X外，本次发布会还有两款新机亮相，包含一款物理键盘新机Nokia 220，以及最便宜的Asha系列产品Asha 230。

软件园

乐动力

iOS/Android

类型：健康健美	厂商：乐动力
价格：免费	版本：中文版

“乐动力”是一款和之前在本栏目中介绍过的“Moves”一样的计步器类健康应用，可以帮助用户记录每天的运动情况，简单明了地形成一个运动计划。但不同之处在于“乐动力”更加具备“中国特色”，它的界面简洁而活泼，几乎没有任何广告，还可以根据用户的身高体重性别信息，以及每天的运动情况，精确地计算需要消耗的卡路里，然后反馈给用户达成了怎么样的锻炼目的。

初次使用时要进行用户的性别、身高、体重信息选择，应用会根据每个人的不同情况生成个性化的运动指标，用户还可以在指标基础范围内作出调整，根据个人的时间、可以承受的运动强度进行定制。具体的锻炼内容上，可以记录用户的步行、慢跑、骑自行车等各种运动状况，并且持续进行的运动还会有距离和时间的测量，并据此推算出所燃烧的热量。无论是步行、跑步还是乘车，甚至宅在家里，“乐动力”都会把用户所处位置记录下来，形成用户专属的运动日志。值得一提的是，也就是前面所说到的“中国特色”——加入了可以监测PM2.5吸入量的设计，除了向用户提示当天的PM2.5浓度，还可以估算在室外运动时吸入了多少PM2.5，实实在在告诉用户，凡事都不可过头，即便是听上去健康向上的运动，也要适度适量地进行。

经过几次更新之后，应用的体验已经非常优秀，加之免费提供下载的同时又功能齐全，是非常值得推荐的健身应用。

问他

iOS

类型：教育	厂商：Guangzhou Baitian
价格：限时免费	版本：中文版

App Store里的应用可谓五花八门，关于学习的应用当然也不少，物理公式、数学定律、单词速记、元素周期表……比比皆是，真是让人不得不羡慕如今的中学生。不过比起上述“术业有专攻”的应用，这款高度整合的知识问答类应用“问他”似乎显得更加高效实用。

应用的运行模式有点类似“知乎”和“百度知道”，只要将自己的问题放上去，就可以获得有针对性的热心回答，答案的准确度也有不错的保证。应用的界面相当清爽，功能强大的同时并没有太过复杂的UI设计，提问、排行、回答等栏目都清晰直观地排列在最下方，搜索功能的设置也很常规，只要在顶部的方框点击即可展开关键字搜索。

除了单纯的文字描述提问之外，“问他”也提供了图片上传功能，只要轻松拍个照，再复杂的问题也可以一览无遗，之后只要等着高手来进行作答就可以了。当然除了“索取”答案之外，用户也可以在“问他”里充当答题者的角色。用户回答的问题

足够多、采纳率足够高之后，还有机会登上“优解达人”和“采纳之星”排行榜。在个人中心里更是可以很直观快捷地查看过往问答和采纳情况。

相信我们的读者大都是求学中的学生朋友，所以这款应用推荐大家尝试，另外纸鸢也不得不感叹一声，自己读书的时候怎么就没赶上智能手机应用如此发达的时代呢?

游戏坊

iOS

英雄再发威

Second Chance Heroes

■ The Project Factory ■ A · RPG ■ 6元 ■ 英文

《英雄再发威》是一款世界观多元，玩法酣畅淋漓的冒险题材游戏，它将来自各个时代、各个地域的世界名人汇聚一堂，作为游戏的主角与一群恶棍、僵尸和怪物们展开殊死搏斗。

比起之前的宣传视频，游戏的实际画面没有想象中那么细腻，给人一种硬派的美式粗犷风格，好在对于屏幕不大的便携设备来说这样的画面已经算是绰绰有余了。另外在iPhone上游戏时画面显示比iPad要精细一些，但是操作手感却不如后者，可以说二者玩这款游戏各有优劣。

游戏分为单人和多人两种模式，除了人数上的不同，在游戏的进行方式上没有差别，都是以关卡的形式推进。在开始战斗前可以选择自己心仪的角色参战，林肯、拿破仑、达芬奇、凯撒大帝、圣女贞德、居里夫人等耳熟能详的世界名人都包含在内，不过初期只提供两个英雄，其余的需要赚钱解锁，好在售价还算比较厚道。

操作方式可以说是在传统的ACT基础上做了调整，左手摇杆控制角色移动外加一些技能使用，而在右下角同样设置有一个摇杆，长按即可发起富有个人特色的攻击，比如挥刀、开炮、挥舞电锯等，周围的一个个圆圈则是特色道具的使用，次数不做限制，但有冷却时间。

每一关都有若干任务需要完成，例如规定时间内找到某件物品、收集需要的道具等，而击杀BOSS则是必须完成的。实际游戏中，支线任务很难完成，因为僵尸敌人实在多不胜数，可以说玩起来还是颇有难度的。

场景中布置的丰富道具是角色存活的重要因素，HP回复、MP回复道具出现率颇高，另外还有加速、音乐、火圈等实用道具。此外场景中还夹杂了一些有趣的机关，比如收割机、弹簧床、电梯、大炮，甚至是能够帮角色杀敌的机器人，灵活合理的利用可以让通关变得简单起来。

在游戏商城中可以购买许多辅助道具，大部分可以使用游戏金币购买，内购的依赖程度较低，不过这只是前期，后期大概还是需要投入一些真金白银才能让游戏的进行更加顺畅。

总的来说这款游戏立意新颖，角色扮演的部分稍微单调了一些，但好在动作部分相当刺激爽快，另外多角色、多技能、多道具、多敌人的设定也让新鲜感持续得到保证。

三次元空间

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持：虫无兮

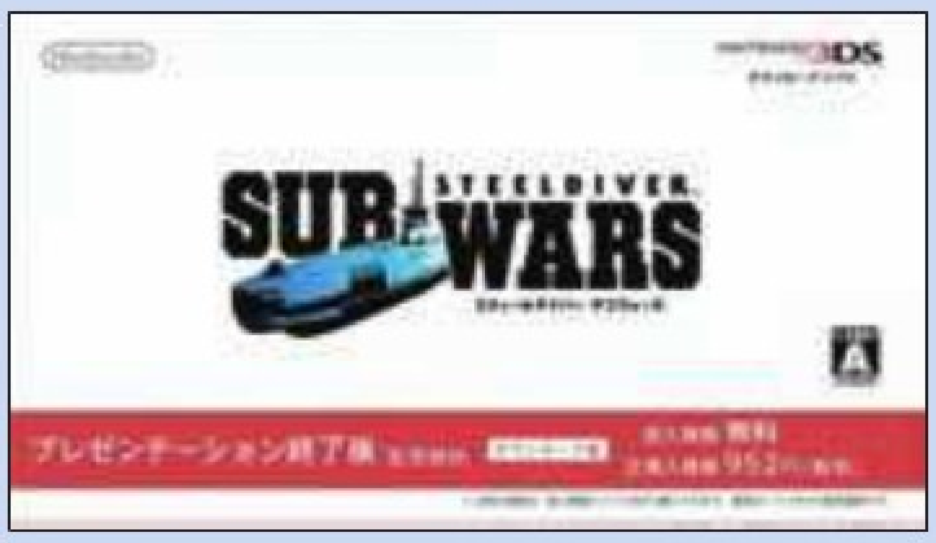
进入立体的世界！ 3DS pace

任天堂宣布停止Nintendo Wi-Fi Connection服务，对于虫某而言是个略带伤感的消息。NDS玩家都知道，NDS是无法使用常用加密性质的Wi-Fi的，如果家中的网络设置不特意为其让步的话，就没有办法联网。于是，任天堂推出的包含Nintendo Wi-Fi Connection服务的无线网卡和无线路由就成为了部分玩家——例如虫某——的选择。借助该功能每日更新配信的时光仍历历在目，如今则迎来了道别。此外，在任天堂配送了YOUTUBE和Nico Nico的专用客户端之后，Nintendo Video也迎来了终结。其实这一软件在日本国内可说是相当好用，某留学好友每日赞不绝口，不过对于在墙的这一头的国内玩家来说无福消受便是。

3D短波

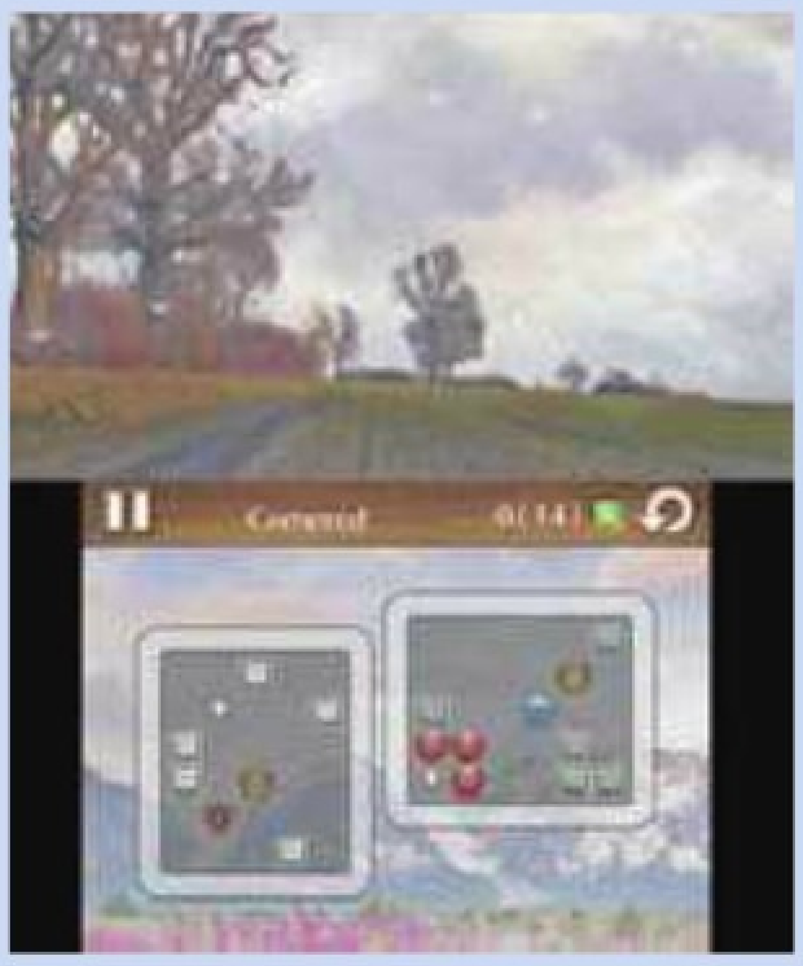
情人节献大礼

2月14日对于跟情人节和元宵节无缘的某些掌机玩家来说，任天堂一大清早奉上的直播会也是一份不错的礼物。直播会上公布了2014年度3DS上将发售的多款游戏，包括《任天堂全明星大乱斗》、《Persona Q 暗影迷宫》、《耀西新岛》等大作的后续情报，以及《怪物猎人4G》和“《逆转裁判》系列新企划”等新作的劲爆消息。详细内容可参考本辑附赠的光盘影像。直播会结束后，e商店的日服与美服都上架了《钢铁潜水员 潜艇战争》。这款游戏可以免费下载并在线对战，内置包括新潜艇和新关卡在内的收费DLC，但即使不下载也完全不影响游戏体验，十分良心。在本辑的光盘中收录了该作的影像，供各位读者参考。



唯女子与小人也

2月19日美版e商店上架的是之前曾放出过试玩版的《不朽之刃》，手持神秘武器“不朽之刃”的女主角，为了替故乡报仇，踏上了漫长的复仇之旅。作为一款原创的横版ACT，值得尝试。此外还有画面精美的特色解谜游戏《水滴反射》、日服已上架的《俺是出租武器的》还有风格可爱清新的《功夫兔》。日服上架的则是“《电波少女》系列”的最新作《电波少女素也》，游戏结合了塔防和射击，玩家需要守卫体育仓库来挣取分数。分数可以兑换壁纸，而壁纸则能解锁新的机体。本作还可以和《羽 重返伊甸之兽》联动。模拟器游戏方面，日服上架了原FC平台的《超级宝宝》，手持神器的乌帕将勇闯七大关卡，完成成年人都做不到的壮举；美服则是同为FC游戏的《天堂鸟》，驾驶飞机为和平而战吧！



触控笔掏出来

2月26日日服放出了“《简单下载》系列”的最新密室逃脱游戏《密室逃脱 未被治愈的温泉篇》，这一作与重力感应操作和麦克风的贴合程度比较高，且操作也比较人性化，喜欢这一类游戏的玩家务必尝试一下。美服上架的《点石成画》则类似《图形拼词游戏》，玩家要敲击方块，最后让剩下的方块呈现指定的图案，完成时会有极大的满足感。模拟器游戏则一口气上架了4款，日服方面有《异形战记》、《异形弹珠机》和《2010街头战士》三款打异形的游戏，堪称异形收割祭；美服则有《热血硬派》这款经典作品。

限定恐龙配送

2月27日《化石挖掘者 无限齿轮》终于与久候多时的玩家见面。官网也在发售当天公开了一张AR卡，进入游戏后在标题画面选择“シ-クレット”并用3DS的摄像头扫描该AR卡就可以得到限定的水属性恐龙。

网络服务中止

2月27日自2005年开始服务、以对应NDS和Wii为主的Nintendo Wi-Fi Connection服务宣告即将中止，结束服务时间为2014年5月20日。同时，对应该服务的游戏软件，包括《动物之森》、《马里奥》以及《塞尔达》等大作，其联网功能也将停止，玩家可以查看游戏封面是否有蓝色的“Nintendo Wi-Fi Connection”字样来确定该软件是否对应。网络服务中止后，不对应的游戏软件仍然可以通过一般Wi-Fi来联网，i商店及浏览器等也可以正常使用。

月度迷宫更新

3月1日当天开始至3月14日期间，《智龙迷城Z》将配送新的绘马“里圣天龙の绘马”。通过该绘马可以前往迷宫“光の里神殿”，该神殿中将不会出现回复转珠，难度也只有“地狱级”和“超地狱级”两种。当中还有BOSS级敌人“里圣天龙·香格里拉”，其技能“十亿伏特的吐息”可以给予我方全体20倍的光属性伤害并延迟我方全体的回合。喜欢挑战的玩家赶快到NPC“ノザマ”处领取绘马吧!

冬季的飞鸟

3月5日《疯狂的小鸟》推出了续作《疯狂的小鸟 冬季 3D》，于当周在日服e商店上架。玩家可以将本作视为复杂版的《傻鸟》，带领小鸟穿越雪花纷飞的冬季。除此之外，日服的模拟器游戏上架了《魔界村外传Ⅱ》，这款从魔物视点所展开的游戏，肯定可以带给《魔界村》玩家不一样的感受。美服上架了《神秘黄金城 秘径》和《假期冒险 公园守护者》两款游戏，前者根据同名动画改编，讲述几名少年在中国境内寻找黄金城的冒险；后者则需要玩家扮演一名公园卫士，在享受大自然的同时也对环境做出保护。

上辑的前言提到了自己以龟速在攻略《龙之王冠》，结果今天看了一眼PSV才发现自从投入繁忙的工作后我居然已经有大半个月都没有碰这个游戏了……想必不少玩家也和我一样在年后忙得焦头烂额根本无暇填坑吧。但为了消灭买了正版不玩的负罪感，我决定写完这个专栏就去忙里偷闲地打打混沌迷宫。是的，认真工作和学习很重要，但忙里偷闲也很重要！共勉！

《杀戮地带 佣兵》联机新场景免费配信

从今年2月19日起《杀戮地带 佣兵》的1.06版本补丁已开始进行免费配信，此次更新的容量为167MB。本次补丁中追加了名为“萨尔西斯物资收积所”和“Blood Gracht”这两个多人地图。这两个场景也是《杀戮地带2》中的人气场景。前者主要是在地下室中借助人工灯光进行战斗，后者则为多包含近战元素的巷战场景。

▲萨尔西斯物资收积所。

▲Blood Gracht。

《真三国无双7&猛将传》全新下载内容配信开始

《真三国无双7&猛将传》的下载内容于2月27日开始面向玩家进行配信。此次的下载内容中有可供免费下载的《真三国无双4》的BGM——《急袭4》、《夷陵之战4》（夷陵の战い4）、《好敌手》和《合肥之战4》（合肥の战い4）这4首。并在自由模式（フリ-モ-ド）追加了3个剧本，分别为《入蜀协力战》、《名将对抗战》和《反乱军扫讨战》，每一个剧本售价200日元。玩家更可在将星模式的基地中欣赏到将《三国演义》中“桃园三结义”场景进行重现的铜像。

▲“桃园三结义”的铜像。

《噗哟噗哟对俄罗斯方块》DLC第2弹配信开始！新角色信息公开

SEGA近日宣布，备受好评的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》开始了第2弹DLC的下载配信。此次的配信内容为可在游戏中进行更换的背景花纹、在噗哟噗哟或俄罗斯方块发动连锁以及获胜时的角色语音、让噗哟噗哟和俄罗斯方块发生外观变化的皮肤。此次的配信皆为收费，具体的配信内容可以查看下表。并且本作最后一个全新角色也揭开了神秘的面纱。

▶新追加角色艾库斯（エックス），是一个谜样的角色，但随着故事模式的推进此角色的真面目会浮出水面。

DLC内容列表

种类	道具名称	价格
背景追加	游戏背景5个套装	300日元
语音追加	ラフィ-ナ＆シグ的语音	150日元
语音追加	クル-ク＆サタン的语音	150日元
语音追加	シエゾ&ルル-的语音	150日元
语音追加	フエ-リ＆レムレス的语音	150日元
语音追加	ウィッチ&ドラコ的语音	150日元
语音追加	エコロ＆エックス的语音	150日元
语音追加	全12个角色的语音套装	750日元
皮肤追加	噗哟噗哟皮肤 ブロック	100日元
皮肤追加	噗哟噗哟皮肤 ヒュ-マン	100日元
皮肤追加	噗哟噗哟皮肤 ソニック	100日元
皮肤追加	噗哟噗哟皮肤 テトリス风	100日元
皮肤追加	噗哟噗哟皮肤 ゲ-ムギア	100日元
皮肤追加	俄罗斯方块皮肤 ダイス	100日元
皮肤追加	俄罗斯方块皮肤 セガア-ケ-ド	100日元
皮肤追加	俄罗斯方块皮肤 レトロ	100日元
皮肤追加	俄罗斯方块皮肤 ぷよぷよ风	100日元
皮肤追加	俄罗斯方块皮肤 ソニックミノ	100日元
皮肤追加	全皮肤套装	900日元

注：3DS也有同样的DLC。

《勇者别嚣张G》畅玩包的期间限定配信开始

从2014年2月25日到3月24日，《勇者别嚣张G》的畅玩包会以1200日元的超值价格面向玩家开放下载。在畅玩包中除了收录游戏本篇外，还追加了沉迷模式（どっぷりモ-ド）、勇者箱（勇者ボックス）和魔物箱（魔物ボックス），其中勇者箱和魔物箱的数量分别为3个。要注意的是事先已购入了“あっさりモ-ド”、“しっかりモ-ド”、“どっぷりモ-ド”中任一模式，或者勇者箱和魔物箱功能包扩张的玩家则不能参与此次活动。

本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
灵魂献祭	Soul Sacrifice
圣人协奏曲 陨星之献诗	シエルサ-ジュ 失われた星へ捧ぐ诗
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子样
恶魔之眼	デモンゲイズ
突击枪手	アサルトガンナ-ス
火箭鸟 铁汉雄鸡	ロケットバ-ド ハ-ドボイルドチキン
块魂 变形	块魂ノ・ビ～タ
地狱边境	LIMBO
斯坦因之门	Steins；Gate

港服

游戏译名	游戏原名
地狱边境	LIMBO
忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 PLUS
苍翼异闻录 代码：新生	XBLAZE CODE EMBRYO（日文版）
墨西哥英雄大混战	Guacamelee!
魔界战记3 回归	魔界战记 DISGAEA3 Return（日文版）
摩登城市赛车 公路之旅	Modnation Racers:Road Trip（中英韩文版）
像素垃圾 怪物 终极版	PixelJunk Monsters:Ultimate（日英文版）

文 秋沙雨

PSV

如龙 维新 免费程序 for PlayStation Vita

龙が如く 维新！ 无料アプリ for PlayStation Vita！

动作冒险 A·AVG

SEGA	日版
2014 年 2 月 13 日	1 ～ 4 人
售价：免费	对应交叉存档 /PSV TV

《如龙 维新》于2月13日在日服配信的免费APP，港服则是在2月25日配信。这个程序本体是免费的，大小为2648M。本APP包含了游戏本篇的第二人生模式、战斗迷宫模式、赌场模式以及钓鱼、锻冶屋等模式，哪怕是作为一款游戏来玩也足以让玩家们享受到足够的乐趣。通过与主机版本篇的交叉存档功能还能够解锁等级限制和各种新要素，完美实现主机与掌机双版本之间的联动。

游戏模式

主页面的“アップロード/ダウンロード”能够实现存档的上传和下载，本APP的存档不会影响到游戏本篇的流程进度，在该APP里获得的“德”点数、金钱、赌场点数都能够上传到本篇里，主角坂本龙马身上携带的道具亦是如此。

从主页面可以进入到该APP的三个游戏模式：第二人生（アナザ-ライフ）、战斗迷宫（バドルダンジョン）、赌场小游戏（赌场ミニゲ-ム）。在主页面的“景品交换所”可以使用金钱或者赌场点数换取回复道具、武器和防具，本篇攻击力最高的三把刀的原型就是在这里换取。在“设定”页面里还能够设定游戏的难度或者镜头的转换等。

第二人生（アナザ-ライフ）

在该模式里，玩家可以享受到种田、养殖、做料理、养宠物等一系列田园生活。玩家可以在别宅周围自由活动，从别宅里出去还能够到锻冶屋去制作或强化武器，或者可以到海边钓鱼。

●**种田：** 在田里可以种植蔬果用来做生意或做料理，通过德交换商店可以扩张田的大小（最大可以升级至5×10）和等级，提升种植速度和丰收效率，还能够矗立稻草人来防止田受到虫害。

●**料理：** 在别宅的右边有料理台，可以通过德商店来升级，从而能够制作更多的料理。大部分的料理制作方法都是通过德商店升级料理台来获得，而极少数则是需要在本篇里做相应的绊任务才能够获得。将做好的料理拿给遥尝尝，能够增加她的亲密度，还能够将料理带在身上当做回复品使用。

料理的方法分为“切る”、“烧く”、“注ぐ”、“加热”四种。

切る：需要使用×键和○键来切菜。

烧く：基本是用来制作鱼料理，当旁边冒出比较大的火星时立刻按下○键来翻另一面。

注ぐ：则是需要按住○键来注入酱汁，该在哪个部分停下就要看玩家们的判断力和反应速度了。

加热：需要连打○键来控制住火势。

●钓鱼：从别宅里出去时可以去海边钓鱼，不过不能够进入河边，因为河边是游戏本篇里的内容，所以如果想要集齐钓鱼图鉴的话还是得买本篇。钓鱼的方法很简单，将钓针抛到鱼的影子前面等鱼靠近，

●锻冶屋：从别宅里出去时可以选择去锻冶屋，在锻冶屋里能够购买武器的合成素材以及进行武器的合成或进化。武器的合成只需支付钱和素材，而武器的进化则是需要玩家自己动手操作才能够完成。锻冶屋有等级设定，等级越高，可购买的素材就越多，武器进化时的操作也就越简单。

战斗迷宫
（バドルダンジョン）

战斗迷宫一共分为三大地图，分别是“野盗の洞窟”、“义贼の废坑”和“丰臣家残党”，在和游戏本体联动之前玩家们只能玩“野盗の洞窟”。在本模式里玩家们可以通过金钱招募或者通关战斗迷宫的关卡来获得队士，运气好的话还能够拿到最高等级的SR队士。战斗迷宫的箱子和瓦罐里经常会掉落一些稀有素材。

在本模式下玩家要和队友一起去迷宫里战斗，这里的“队友”并不是传统意义的队友，他们更像是附加在角色身上的技能，用来提高主角的HP上限以及附加各种能力（例如HP自动回复、攻击力上升、时间暂停等），在该模式下队友们是以卡片的形式存在，玩家们可以通过PSV的触屏功能来使用角色技能。提升角色卡片的等级可以提高HP上限值以及缩短使用技能后的冷却时间，同时还能够提高队友的忠诚度，忠诚度太低的话他们会逃走，如果想要将他们重新找回来的话就只能去玩本篇。除此之外还能够通过花费金钱的方式招募队友。

在该模式一开始玩家即可使用坂本龙马的四个“型”，不过和游戏联动前角色等级锁定在20级，四个“型”都被锁定在10级，而只要与游戏本体联动过之后角色等级上限就能够解除，同时也能够玩“义贼の废坑”和“丰臣家残党”这两块地图。

赌场小游戏
（赌场ミニゲーム）

赌场的迷你游戏将能够对应PSV的触屏操作，能够直接使用触屏来移动或选择牌面。迷你游戏的在线模式可以实现4人对战，同时还支持PS4/PS3版本篇与PSV软件的跨平台在线对战。其中能够进行对战的游戏有麻将、将棋、双人花札（こいこい）、斗大小（おいちょかぶ）和扑克牌（ポ–カ–）五种游戏。

在对战模式里，如果没有找到其他玩家的话系统会让CPU乱入到对战中，所以哪怕凑不够人数也无须担心。

玩家们赢取的点数可以在主页面的“景品交换所”兑换成道具或金钱，100点可以兑换1000文，1000点可以兑换1两（等于10000文）

文 胧月

PSV	初音桌上冰球 2.0		ACT 动作
	Miku Miku Hockey 2.0		
	SEGA	日版	
	2014 年 2 月 13 日	1 ~ 2 人	
	1050 日元	无对应周边	

本作是一款FANS向的小游戏，价格对于一款下载游戏来说也不算低，客观讲只推荐初音迷去玩。毕竟除了对战以外，游戏的单机要素并不丰富，收集服装和欣赏初音的各种姿态才是其真正内涵。下面就来介绍一下本作的玩法和简易奖杯攻略吧。

事前准备

首先在PSN商店的PSV游戏下载里找到该游戏，位于“ま”行。付费下载以后，玩家需要登录网址http://pscom.jp/mmh2，获得本作的AR标记。在电脑上打开下载的PDF后，可以直接用PSV对着屏幕使用，也可以找一张A4纸打印下来。之后启动PSV上的本作游戏，用背面摄像头识别AR图片即可正式开始游玩。

主界面与游戏模式

摄像头准确识别AR标记后，画面上会出现5个选项，从左至右分别是观战模式、线下联机模式、练习模式、调整和玩法指南。对于以拿奖杯为目的的玩家，本作并无联机奖杯，练习模式是单机的主模式。

观战模式

SPECTACLE：观看初音布偶装1号与原版初音的冰球比赛，纯欣赏模式，玩家无法操作。

线下联机模式

ADHOC：与周围另一名购买了本作的玩家联机，联机时双方需要面对面，将AR标记铺设在两人之间，识别后进行对战。玩该模式时建议将AR标记打印出来，毕竟竖立的显示器不方便供两名玩家识别，平板电脑当然没问题。

练习模式

PRACTICE：与初音进行人机对战。无论胜利或失败，均能获得点数（Pts），点数可用于强化初音的各项能力。初音能力提升后能提升单机的挑战性，同时也涉及几个奖杯的获得。

调整

点击画面左侧的方块可消耗点数给初音的各能力升级，由上至下依次是速度、耐力、反击、弧线、强打和接球。右侧的三个圆形图标从上至下依次是设置、换装和返回主菜单。设置项目可更改游戏的操作方式、球台的高度和陀螺仪的感度。

玩法指南

讲解本作的操作方式，有陀螺仪和按键两种，但该讲解不包含按键部分。

陀螺仪操作

左右移动PSV控制球棒的水平移动，在接球的瞬间左右移动可削出弧线，在接球的瞬间将PSV向前推出可打出强打。

按键操作

摇杆控制球棒移动，接球的瞬间按△可削出弧线，在接球的瞬间按○可打出强打。

奖杯攻略

本作拥有1个金杯、2个银杯和11个铜杯，难度均不高，也不用花很多时间，其中只有个别奖杯的打法需要注意一下。

究极のガンダム无双（金杯）

取得方法：获得其他所有奖杯。

フルコンプリ-ト！（银杯）

取得方法：在观战模式下让原版初音战胜初音布偶装 1 号。初始能力的原版初音肯定不是布偶装的对手，要用获得的点数强化初音的能力，各项能力平均在 5 级以上就可以了。

あのお方を超えた（银杯）

取得方法：玩家与初音布偶装 1 号对决并获胜。首先需要在观战模式让原版初音战胜初音布偶装 1 号至少一次，然后在每个小时内的 39 分时初音布偶装 1 号会出现（以 PSV 设置时间为准，玩家可自己调节），39 分时返回主菜单界面，确定 PRACTICE 图标发生了变化，然后进练习模式即可对决了。初音布偶装 1 号的实力非常强劲，对弧线球的抗性极高，建议多使用强打来取胜。另外推荐按键操作，比陀螺仪更为精确。

レベルマックス！（铜杯）

取得方法：用点数将初音的任何一项能力升到 10 级。

上手になってきた?（铜杯）

取得方法：初音 6 项能力合计等级≥ 25。

拾い上手（铜杯）

取得方法：在一局游戏中双方来回接球超过 20 次，不用刻意去拿，在跟强化过的初音或布偶装 1 号对决时自然能获得。

カウンタ-ポイント！（铜杯）

取得方法：用强打来反击对手的强打并得分。

可爱く取れた?（铜杯）

取得方法：游戏中截图一次。

はじめてのチュ-ニング（铜杯）

取得方法：进入调整模式，为初音加点、换装都可以获得。

毎日ミクさん（铜杯）

取得方法：连续三天启动游戏。

色々押してみた（铜杯）

取得方法：进入所有模式一次。

ミクさんかわいい（铜杯）

取得方法：在屏幕上点击初音三次。

ストレ-ト胜利！（铜杯）

取得方法 在练习模式一分未丢战胜初音。

ミクさんに胜利！（铜杯）

取得方法：在练习模式下战胜初音。

栏目主持：阿鲁　　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

PS3上的《TOV》终于出汉化版了，小C迫不及待地玩了一段，整体汉化水平还蛮高，在砍杀、料理之余，“《传说》系列”还是用母语玩起来让人心情舒畅啊。据说总字数有一百多万字，这个坑挖得不小啊！随着PS3的破解和各个汉化组的蓄势待发，应该会有越来越多的好游戏被陆续汉化。

游戏一品轩

推荐给 喜欢经营类游戏的玩家·铁路爱好者

3DS	A列车行进3D	
	A列车で行こう3D	
Artdink	SLG	日版

本作是一款以管理铁路为主题的游戏，玩家要担任铁道公司的社长，并让铁路随着时代一起发展。游戏的画面看起来有点像早些年的《模拟城市》，街道、建筑的细节刻画还算不错。游戏中的操作主要集中在下屏幕，玩家需要利用有限的资金来修整地形、植被并铺设铁路，为了保障安全，在一些路口设置街灯和护栏也很有必要。要注意的是列车也需要因地制宜，在地形较复杂的地区即便使用最贵的列车也很难发挥出速度优势，反而使用廉价车会大大降低运营成本。游戏进行到中后期可以铺设多层交叉的立体铁路，看起来非常帅气。此外，本作最大的特色在于引入了“时代”这个概念，随着游戏时间的推移，社会变得越来越现代化，玩家也需要经常更换新列车、装修站台以适应时代的变化，不然就会受到市民的投诉。有铁路情结的玩家不妨尝试一下本作。

▲在这样的大都市中建铁路可不容易。

推荐给 射击类游戏爱好者·喜欢眼镜娘的玩家

3DS	电波少女素也	
	ラジルギでごじゃる!	
Klon	STG	日版

本作原是街机平台的一款颇有特色的射击游戏，而近日该系列的最新作来到了3DS平台。本作的画面粗看起来有点像《雷电》，但由于是3D卡通渲染，因此立体感十足。游戏的主角是一个萌萌的眼镜娘，她拥有三种不同的子弹射击方式，玩家可以通过下屏幕来进行点选，但是小C个人觉得有点不方便，还是实体按键靠谱。除了射击，主角还可以利用手中的剑来砍杀敌人，虽然剑可以造成较大伤害，但由于攻击范围实在太小，所以一般要配合“电波系统”来使用。所谓电波系统就是耗费主角自身能量来开启保护盾，保护盾能抵消一切外界的子弹，但由于能量消耗速度实在太快，玩家务必要注意下屏右上方的能量电池状态。此外，本作还存在一个画廊模式，随着游戏的逐渐深入，可以解锁眼镜娘的一系列卖萌壁纸。

▲游戏中的建模似乎不太精细。

推荐给 动漫爱好者·喜欢战旗类游戏的玩家

PSV	超级女主角战记	
	超ヒロイン战记	
BNGI	S·RPG	日版

▲女主角们的招式都很热血啊。

BNGI手中握有大量的动漫版权，这次又打起了宅男们的主意，让《快盗天使》、《寒蝉鸣泣之时》、《零之使魔F》等作品的女主角集结到一起参加战斗。本作采用S·RPG的游戏方式，整个结构跟《机战》系列非常相似，华丽的角色技能动画非常惊艳。剧情上虽然是原创，但却有些生拉硬凑，只有少量的剧情分支选项，整体还是比较线性化。游戏中的战场大都是在城市内（有关居然是在超市中），由于引入了高低差，市区里的天桥、阶梯等设施都能发挥不小的作用。战斗方面无论敌我角色的攻击、回避、命中这三种属性都可以被破坏，如果玩家针对敌人某一弱点部位猛攻，让某一属性降低到0后敌人战斗力就会显著降低，并能通过QTE对其发动追加攻击，而玩家也应提防敌人以彼之道还施彼身，被抓到薄弱处后应尽快逃离并进行回复，避免遭受更多的损失。而之前一直宣传的“魂之羁绊”其实就是通常意义上的合体技能，虽然感觉没太大新意，但几位知名女主角一起放大招还是颇有看头。

推荐给 系列游戏的粉丝·恋爱文字冒险游戏爱好者

PSP	金色琴弦3 另一片天空 神南篇	
	金色のコルダ3 Another Sky feat.神南	
Koei Tecmo Games	AVG	日版

本作是经典乙女游戏“《金色琴弦》系列”的最新作品。故事讲述了女主人公小日向奏离开了故乡，转入到神户的神南高校学习音乐，并在学校的管弦乐部邂逅了众多富有才华的帅哥。本作的画面保持了系列一贯的华美风格，热血、忧郁、儒雅等类型的男主角都配置齐备，每当对话时背景都会被虚化，更加强调和帅哥面对面的感觉。在剧情上，游戏主要还是通过对话选项来推进，而中间也穿插了不少与音乐相关的小游戏，比如和某位男主角一起演奏小提琴，玩家需要看准从左向右移动的符号，在其到达提示线的时候准确按下按键。演出成功会大大提高和帅哥的亲密度，如果想要锦上添花，多利用游戏的料理系统烹调出好吃的饭菜也是个不错的选择。此外，要注意的是玩家不能只花痴地追一个人，因为演奏会的曲目大都是合奏，如果平时一点都不关心其他同学的话，到时候会因为等级不够没合适的人参加表演的。

▲和帅哥们一起拉小提琴。

推荐给 有洁癖的玩家·动作游戏达人

PSV	灰尘克星	
	Dustforce	
Capcom	ACT	美版

本作是一款非常有特色的独立游戏，玩家要扮演一名拿着扫把的清洁工，在奇奇怪怪的关卡中清扫各种脏东西。游戏的画面是大色块的卡通风格，在场景中人物的比例不算很大，但这也更利于表现主角飞檐走壁的动作。在游戏中一共有四名角色可以选择，玩家选定后即可快速开始游戏，而玩家主要的清洁对象就是关卡地面和墙壁上的灰尘和杂物，比如树叶和玻璃渣等物品。本作一共收录了五十多个关卡，简易的操作和流畅的关卡设计让人很快就能上手，不过游戏进入到中后期对玩家的跳跃技巧有着比较高的要求，不少灰尘都附着在比较危险的地方，玩家往往需要利用滑行或精准的连跳来到达，并且在后期关卡玩家还要防止被针刺到。要注意的是一些较大块的灰尘中往往都包含了书籍、动物等收集要素，想要在关卡中达成完全收集并不简单。由于题材的原因，小C觉得本作可能非常适合有洁癖的人。

▲要清扫的垃圾看起来很多啊。

光盘视频收录 POCKET HALO

一方是日本本土内广为流传的新兴方块消除游戏；一方是上世纪90年代在我国广大学龄儿童电子词典中长期寄居的时间谋杀器。方块消除系两大代表之作如今齐聚一堂，展开梦幻般的合作与对战。是享受纯粹对战的快感，还是尝试全新混合模式的乐趣，选择多种多样。3DS版还附带分享游戏、一卡四人玩的机能，可谓聚会神器哦。

※本篇“特快”以PSV版为参照写作。

文 白菜　美编 Juxi

3DS/PSV

噗哟噗哟对俄罗斯方块

ぷよぷよテトリス

SEGA	日版	益智·方块 PUZ
2014年2月6日	1～4人	
5229日元	对应无意识通信/分享游戏（3DS版）；对应交叉游戏/PSV TV（PSV版）	

基本操作

操作	类别	
	噗哟噗哟	俄罗斯方块
方向键/左摇杆←→	噗哟左右移动	方块左右移动
方向键/左摇杆↓	高速落下	缓降（Soft Drop/ソフトドロップ）
方向键/左摇杆↑	瞬间落下（Quick Drop/クイックドロップ）	急降（Hard Drop/ハードドロップ）
○	噗哟右旋转/改变4噗哟组颜色	方块右旋转
×	噗哟左旋转/改变4噗哟组颜色	方块左旋转
L/R	积攒（Hold/ホ－ルド），“噗哟方块混合”模式限定	积攒（Hold/ホ－ルド），“大爆炸”模式以外
Start	暂停	暂停

画面&规则

噗哟噗哟

①预告阻碍噗哟：从对手处送过来的无色阻碍噗哟落下预告
②×：噗哟出现位置。此处堆有未消除的噗哟即告负
③NEXT噗哟：显示接下来落下的噗哟组
④噗哟组：由复数同色或异色噗哟结合起来的噗哟组，有2噗哟组、3噗哟组和4噗哟组之分
⑤玩家对战框
⑥对手对战框
⑦得分
⑧胜利星
⑨玩家名
⑩对手名

基本规则

游戏开始后，噗哟会从画面上方开始缓缓落下。将4个以上的同色噗哟连接在一起，即可将其消除。每当消除噗哟后，可根据消除的数量，往对手区域送去对应数量的无色阻碍噗哟/方块。无色阻碍噗哟即使4个相连也无法消除，但如果成功消除旁边的正常噗哟，即可将紧邻正常噗哟的阻碍噗哟一起消除掉。

用语

4噗哟组（4コぷよ）

一个单色且巨大的噗哟被称为“4噗哟组”。4噗哟组无法旋转，不过按下○/×键可以改变其颜色。4噗哟组落地之后，会变为同色的4个噗哟，再分别各自计算落下和消除。

连锁

将噗哟消除之后，诱发其他的噗哟被随之陆续消除，这种连续的消除被称为“连锁”。一次连锁持续的次数越高，送往对手区域的阻碍噗哟也就越多。

同消（同时消し）

将复数颜色的噗哟同时消除，就被称为“同消”。同消能为对手送去更多的阻碍噗哟。

全消（全消し）

将自己对战框内的噗哟全部消除，被称为“全消”，与俄罗斯方块中的“完美清除”相同。根据对战规则的不同，全消也有着不同的奖励。

预告阻碍噗哟（予告おじゃまぷよ）

在对战框顶部显示的阻碍噗哟落下预告。从图案可以判断接下来会掉落的阻碍噗哟个数。

小噗哟	大噗哟	岩石噗哟	星噗哟	月噗哟	王冠噗哟	彗星噗哟
1个	6个	30个	180个	360个	720个	1440个

相杀

在自己对战框顶部出现预告阻碍噗哟的情况下进行消除，即可根据消除的数量减少掉落下来的阻碍噗哟个数，这被称为“相杀”。此项也适用于俄罗斯方块。

瞬间落下（QUICKDROP/クイックドロップ）

按下方向键/左摇杆的↑，即可让噗哟组瞬间到达底部，效果等同于俄罗斯方块中的“急降”。瞬间落下在“噗哟方块混合”（ぷよテトミックス）、“聚会”（パーティ）、“大爆炸”（ビッグバン）和“无尽小噗哟”（とことんちびぷよ）模式下可以使用。另外通过更改对战设定，还可以在“VS”和“交换”（スワップ）模式下使用。

瞬间转向（QUICKTURN/クイックターン）

在噗哟组落下过程中，其左右因框边或其他噗哟/方块阻挡导致无法旋转时，快速点击○/×键两次，可以让噗哟组的上下噗哟直接互换。这个操作被称为“瞬间转向”。

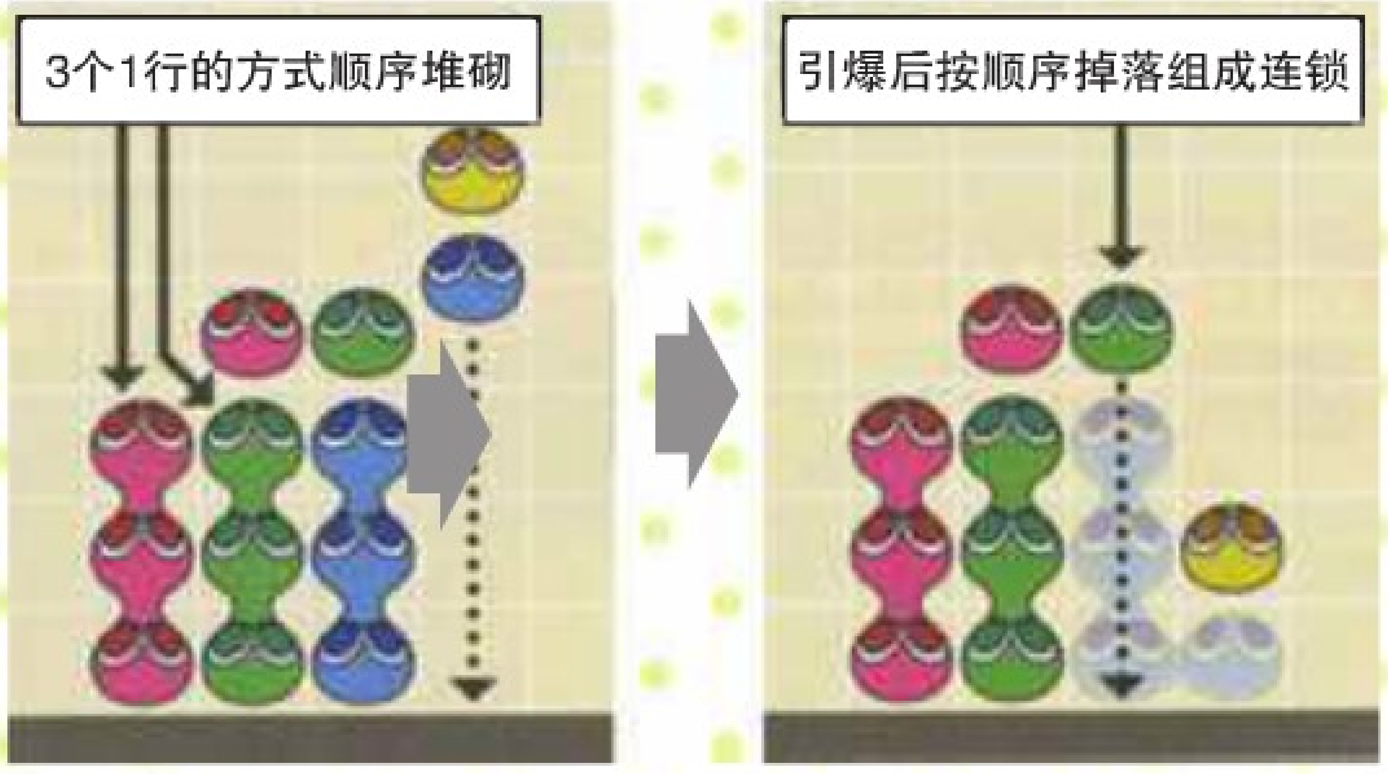
连锁技巧

噗哟噗哟的连锁技巧千变万化，以下为大家简单介绍三种实用的连锁方式。熟练操作的话，达成10连锁也不是梦想。利用阶梯连锁制造地基，通过折返连锁往高处堆砌，最后再以插入连锁增加连锁量，就是这三种连锁的配合方式。

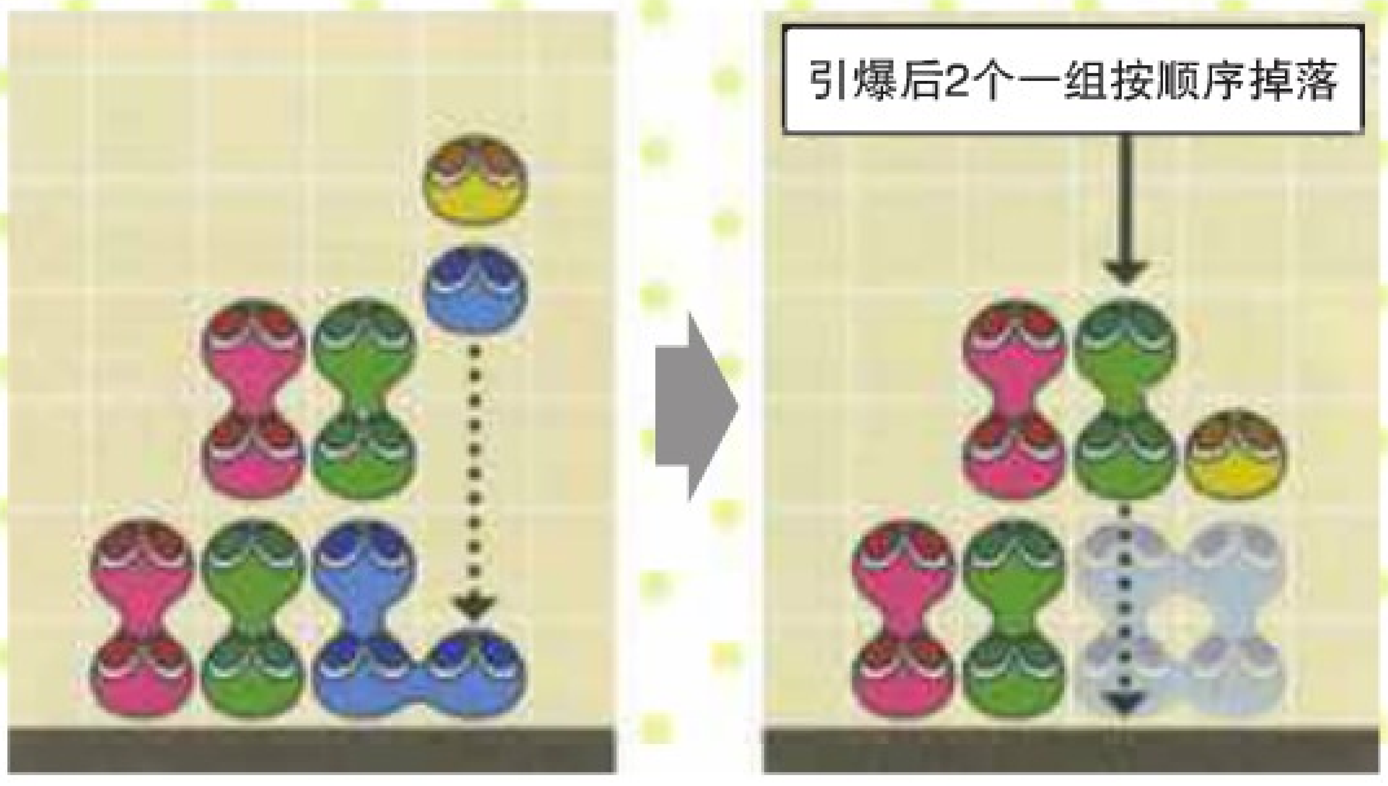
阶梯连锁

最为基本的连锁型。如下图图解所示，将同色的噗哟稍稍错开一行堆砌。要点在于尽量在中央打好连锁的起点地基，暂时用不到的颜色就先放置在对战框两端，并随时做好引爆连锁的准备。

例1：向初学者推荐的“3-1连锁”

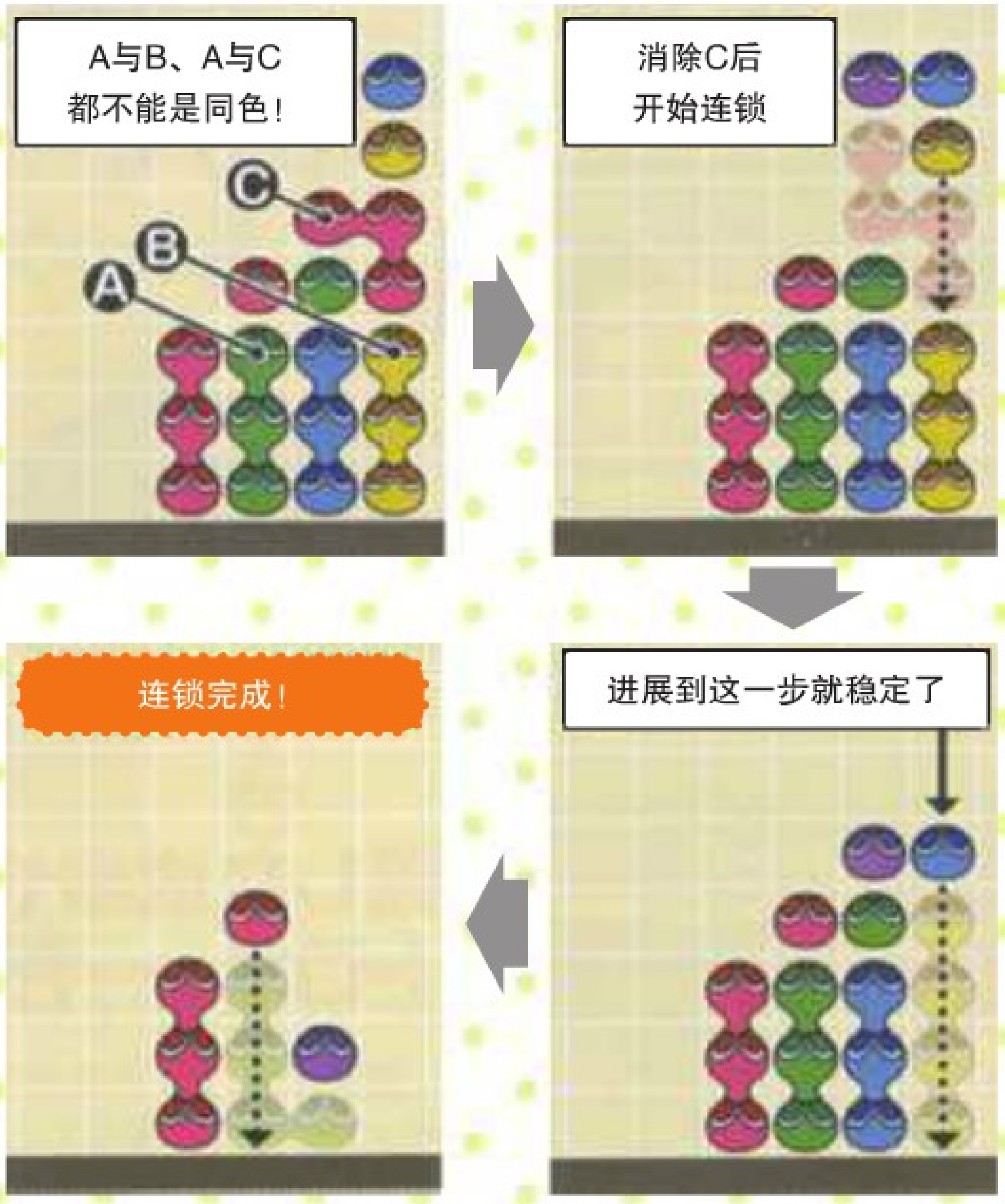


例2：颜色不好凑时使用“2-2连锁”



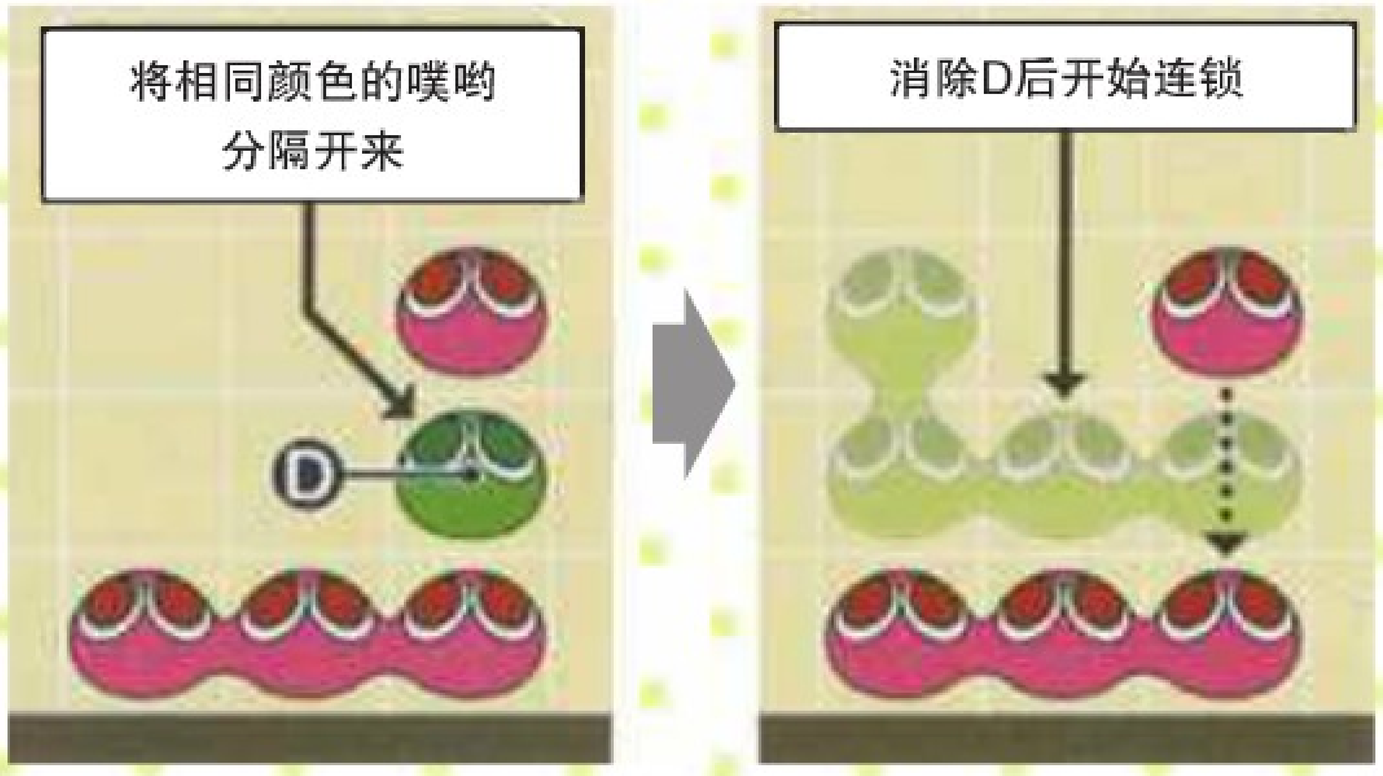
折返连锁

在阶梯连锁的上方继续堆积噗哟，进一步增加连锁的技巧。如下图图解所示，将噗哟堆砌成由C组引爆的结构。另外要注意A组和B组不能是同色，否则会在消除B组时将A组卷入消除，中断连锁。



插入连锁

处理不需要的噗哟组时非常有效的技巧。如下图图解所示，利用不同的颜色将相同颜色的噗哟隔开，有效避免在连锁时不慎卷入其他噗哟。插入连锁的最大优点是非常稳定，可以轻松变化为其他连锁方式。



俄罗斯方块

①预告阻碍方块：从对手处送过来的无色阻碍方块堆积预告
②方块下落位置：此处堆有未消除的方块即告负
③积攒框：表示当前积攒的方块
④NEXT：显示接下来落下的方块
⑤方块：共7个种类的方块，可通过旋转来改变角度
⑥幻影：显示当前方块落下后的位置
⑦玩家对战框
⑧对手对战框
⑨得分
⑩胜利星
⑪玩家名
⑫对手名

基本规则

游戏开始后，方块会从画面上方开始缓缓落下。当方块落地并填满对战框内整列时，该列的方块即被全部消除。在对战中会根据消除方块的列数，往对手区域送去对应数量的无色阻碍噗哟/方块。

用语

积攒（HOLD/ホールド）

按下L/R键，能将当前正在下落的方块转移到对战框旁边的积攒框中，该操作即被称为“积攒”。当前落下的方块被积攒后，对战框顶部将自动重新落下NEXT 1框中显示的方块。若是积攒框中已有方块的情况下再次执行积攒，之前积攒的方块则会替换当前落下的方块，出现在对战框中，而当前落下的方块则进入积攒框。

急降（HARD DROP/ハードドロップ）

按下方向键/左摇杆的↑，即可让方块瞬间到达底部，效果等同于噗哟噗哟中的“瞬间落下”。对于对战中特别讲究堆砌速度的俄罗斯方块来说，是非常重要的技巧。不过急降操作无法完成“旋转”（Spin/スピン）和“T旋转”（T–Spin/ティ–スピン）这种高级技巧。

四列消除（TETRIS/テトリス）

同时消去四列的消除法被冠以游戏的名字“TETRIS”，也可以简称为“四消”。

连消（REN/レン）

在消除一次方块后，每次行动都能连续进行消除，这就被称为“连消”或是“REN”。REN的达成条件必须是每一个方块都能进行消除，在REN的持续时间中，每次消除都有额外奖励。

B2B（Back to Back/バックトゥバック）

连续进行四列消除或旋转消除的技巧，被称为“B2B”，为英文“Back to Back”的音译缩写。与REN不同的是，B2B没有手数限制，惟一的要求就是高级消除技巧之间不能插入普通的消除（单列、双列和三列消除）。达成B2B时，会有额外奖励。

T旋转（T-Spin/ティ-スピン）

将方块旋转嵌入原本看似不可能进入的缝隙的技巧，被称为“旋转”（Spin/スピン）。而旋转的对象为T型方块时，就被称为“T旋转”。在本作中只有T旋转达成后会有额外得分，而利用T旋转达成消除后还能给对手造成多于普通消除列数的阻碍方块/噗哟。利用T旋转达成的三列消除被称为“T旋转三消”（T-Spin Triple/ティ-スピントリプル），比四消的得分和造成阻碍都更高。

完美清除（PERFECT CLEAR/パーフェクトクリア）

将自己对战框内的方块全部消除，被称为“完美清除”，与噗哟噗哟中的“全消”相同。达成完美清除时会获得得分奖励。

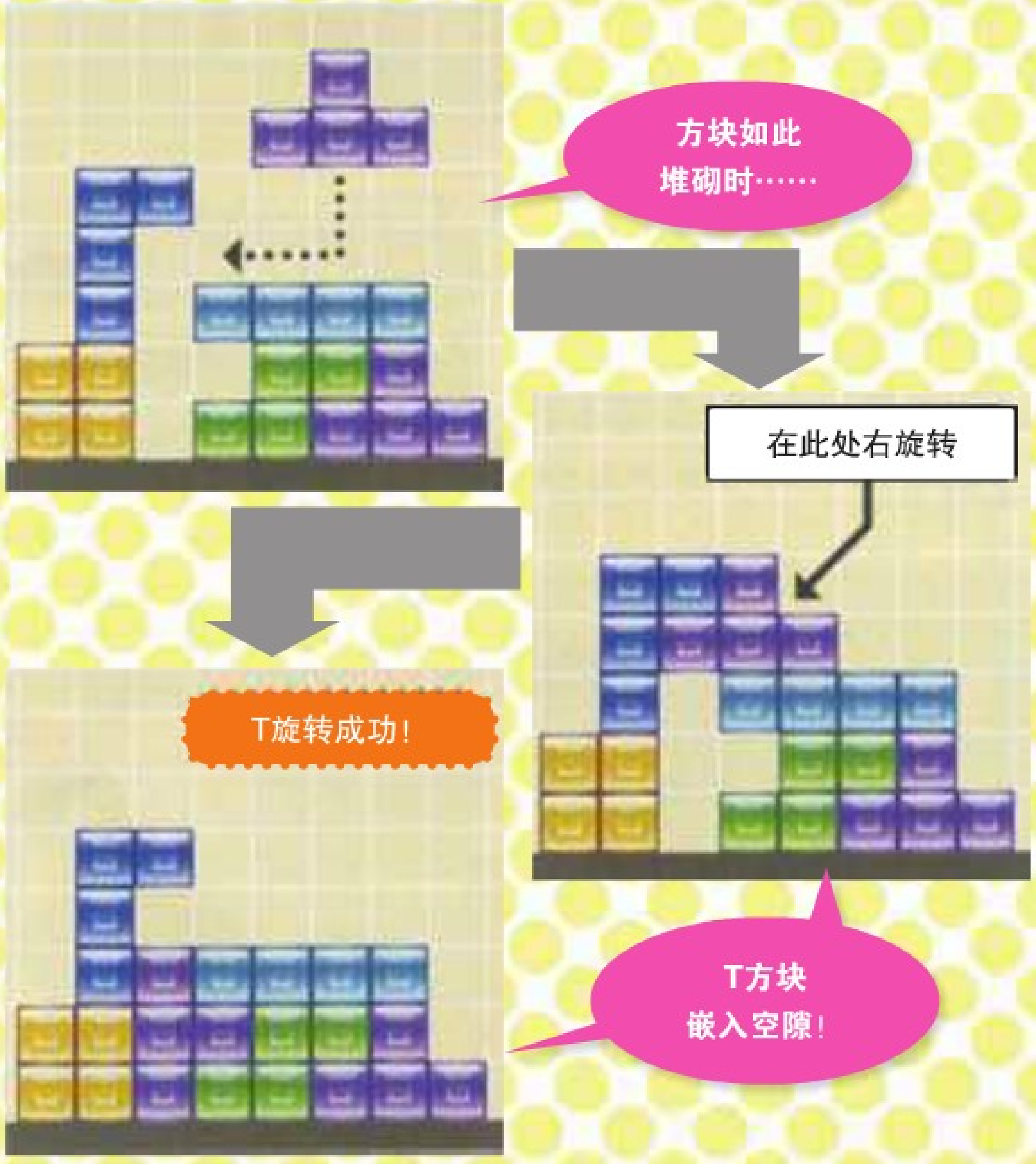
T旋转技巧

最初是利用程序BUG达成的不可能嵌入，现在已经转正成为俄罗斯方块中的经典技巧之一。面对擅长制造大量连锁一击必杀的噗哟噗哟，仅靠I字长条达成的四消来对抗显然不现实。上文中也提过，T旋转三消的得分比四消更高，而T旋转二消则是高水准实战中非常常见的技巧，与四消的得分也相差无几。再加上两者都属于高级技巧，连续消除还能得到B2B的得分加成。因此熟练掌握T旋转后，就可以简单地理解为攻击力翻了两倍，才能够跟噗哟噗哟的大型连锁展开对等的抗争。以下为大家介绍其中一种T旋转消除例。

T旋转成立三原则：

1.T方块旋转后结束全部操作。
2.操作结束后T方块无法移动。
3.操作结束后T方块中心点相邻四角中至少三个角重合其他方块、或是框边。

例：T旋转成立情况



模式介绍

标题画面中可以看到四个选项，分别是“主菜单”（メインメニュ－）、“噗哟噗哟”（ぷよぷよ）、“噗哟方块混合”（ぷよテトミックス）和“俄罗斯方块”（テトリス）。其中后三项是快速开始已经设定好的单机游戏，本作的主要模式则要进入主菜单才能开启。以下将详细介绍主菜单中的各大模式。

故事模式

（アドベンチャ－）

由“《噗哟噗哟》系列”角色与《俄罗斯方块》侧的全新角色交织而成的原创故事。该模式共分为10个章节（8～10章为付费DLC），每个章节分为10个关卡，玩家要扮演特定的角色，在特定的消除规则下达成过关条件。

每次消除关卡开始前可以看到过关条件（クリア条件），其分为三个等级，以☆的数量来表示。只要满足最低等级的胜利条件即可过关，不过过关时达成的条件等级越高，故事模式的完成度也会相应提高。由于故事模式的完成度关系到奖杯的获得，因此玩家在自己擅长的关卡中应该尽量追求高评价过关。

完成故事模式的关卡后，可以解锁全新的可使用角色，以及增加游戏可设定选项、背景和BGM。而且如果遇到不擅长的关卡，无论如何也无法过关的情况下，只要失败4次以上，就可以选择追加选项“**おたすけクリアですすむ**”。选择该选项后，当前关卡会被跳过，玩家可以直接挑战下一关卡。不过用此法跳过的关卡不会算作过关，当然故事模式完成度也不会上升。不过玩家日后可以随时进行反复挑战。

梦幻游乐单人/多人模式

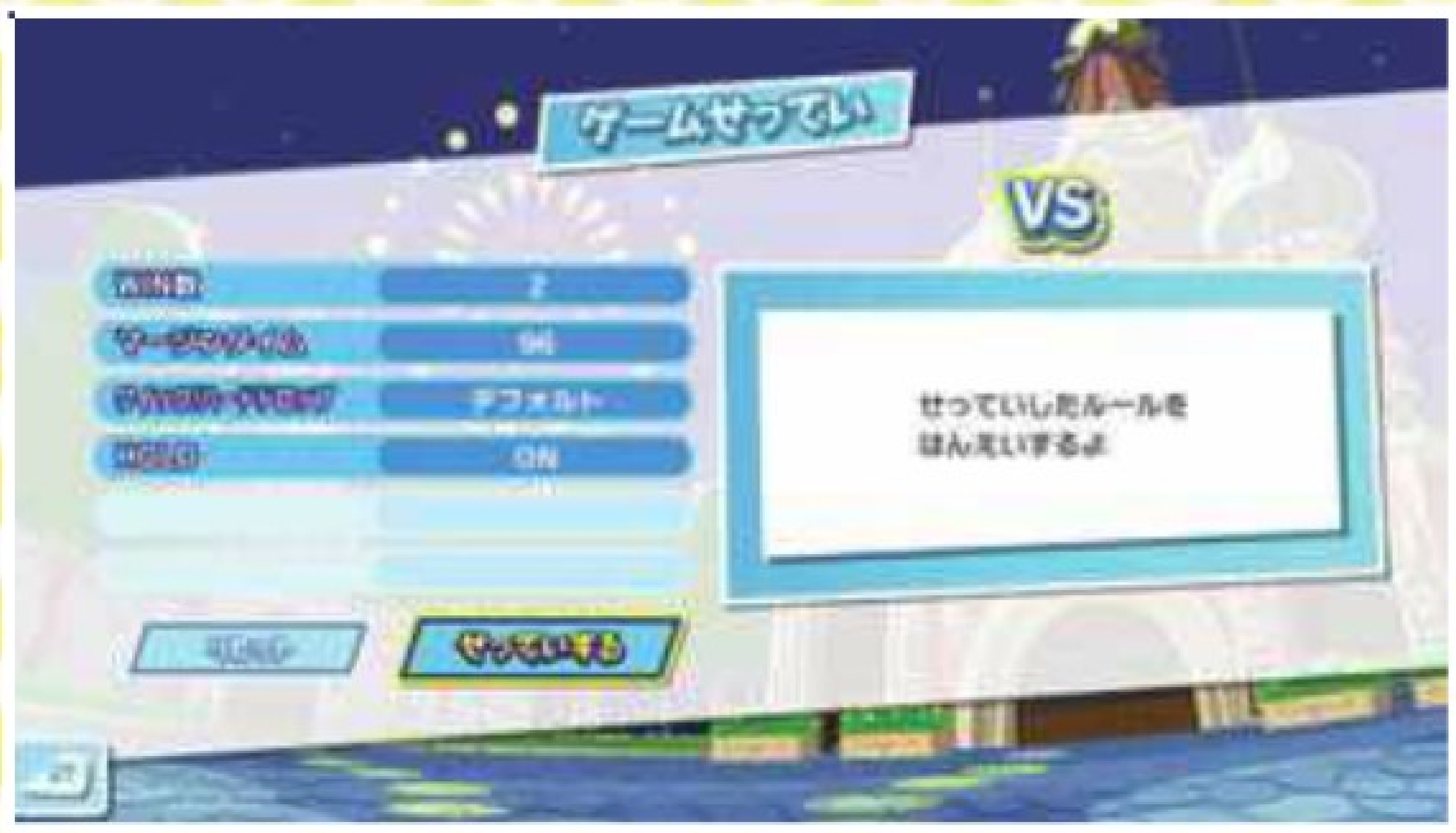
（ドリ－ムア－ケ－ドひとりで/みんなで）

单机线下主要模式，多人模式对应最多4人线下联机。该模式下分为“VS”、“噗哟方块混合”（ぷよテトミックス）、“交换”（スワップ）、“聚会”（パ－ティ）、“大爆炸”（ビッグバン）和“无尽”（とことん）六种规则模式。其中前五种选定之后都会有“一战制”（ワンプレイ）和“生存制”（かちぬき）两种游戏方式供玩家选择。一战制顾名思义就是一战定胜负，而生存制则是胜利之后立刻会挑战下一个AI，直到玩家落败为止。以下先介绍统一的开局设定，再详细介绍六种模式规则。

开局设定

设定内容	详细设定	说明
デコせってい	はいけい	设定背景
	ぷよのしゅるい	设定噗哟的图案
	テトリミノのしゅるい	设定方块的图案
	BGM	设定背景音乐
	SE	设定音效
ハンデせってい	激甘 ↓ 激辛	设定为低难度 ↓ 设定为高难度
ゲ－ムせってい	WIN 数	设定胜利局数
	マ－ジンタイム	噗哟噗哟专用设定。对战超过该设定中显示的时间后，阻碍噗哟的下落量会提升

设定内容	详细设定	说明
ゲームせってい	クイック/ハードドロップ	噗哟噗哟对战俄罗斯方块专用设定。设定是否开启瞬间落下/急降。默认为噗哟噗哟侧关闭，俄罗斯方块侧开启
	HOLD	俄罗斯方块专用设定。设定是否开启积攒框。
	连锁しばり	噗哟噗哟内战专用设定。为对手送去阻碍噗哟时所必须达成的连锁数
	おじゃまぷよレート	噗哟噗哟内战专用设定。数字越小，阻碍噗哟的数量越多
	ぷよを消せる个数	噗哟噗哟内战专用设定。设定消除噗哟时必须连接的噗哟个数
	ハードドロップ	俄罗斯方块内战专用设定。设定是否开启急降
	スワップタイムカウント	交换模式专用设定。设定交换的触发时间长短
	ゲームカウント	聚会模式专用设定。设定游戏时间的长短
	アイテム	聚会模式专用设定。设定道具的出现量
	チャージタイムカウント	大爆炸模式专用设定。设定蓄力时间的长短
	开始セット Lv	大爆炸模式专用设定。设定开局时连锁之种或方块残局的难度等级。



VS

正统对战模式。玩家可以选择噗哟噗哟和俄罗斯方块任意一方，对战局面有“噗哟噗哟内斗”、“俄罗斯方块内斗”和“噗哟噗哟VS俄罗斯方块”三种。噗哟噗哟达成连锁时会给对手送去阻碍噗哟/方块，俄罗斯方块达成通常单列消除以外的消除方式时，会给对手送去阻碍噗哟/方块。值得一提的是，当对战局面为“噗哟噗哟VS俄罗斯方块”时，俄罗斯方块侧的对战框旁会追加一条攻击槽。当俄罗斯方块侧达成连消（REN）时，攻击槽就会不断累积，连消结束时会根据累积的程度，给对手送去阻碍噗哟。

对战简易心得

噗哟噗哟内战：仔细观察对手的连锁堆砌方法，然后一一对应。

俄罗斯方块内战：加强持续连消（REN）的技术。

噗哟噗哟对俄罗斯方块：噗哟噗哟侧要注意蓄积火力，以高连锁形成一击必杀，否则只会白白给俄罗斯方块侧制造出用于连消的阻碍方块；俄罗斯方块侧要趁噗哟噗哟侧还未堆砌起成型的连锁之种时，以3～4 REN的连消不断进行骚扰，靠速度决出胜负。

噗哟方块混合（ぷよテトミックス）

本作的一大主打原创规则。噗哟噗哟和俄罗斯方块在同一个对战框中出现，并同时遵循两者的消除规则。噗哟方块混合的游戏规则和技巧在教学模式中可以查看，要点归纳起来如下：

1.噗哟和方块的消除条件与通常规则相同，且积攒功能可对噗哟组使用。

2.方块落至噗哟上方时，会将噗哟消除破坏并继续下落，直到降至对战框底部或方块之上，这个操作被称为“挤压”（つぶし）。方块触碰到噗哟，开始挤压后，该方块不可再移动或旋转。挤压发生途中，NEXT方块或噗哟组也会继续出现。挤压结算完成后，之前因挤压被消除的噗哟会重新从上方掉落至原来的位置。不过无色阻碍噗哟被挤压消除后则不会再出现。

3.以“缓降”方式触发挤压后，再以“急降”的手法，可以将NEXT噗哟组/方块重合固定至正在挤压的方块上方。若是以“急降”方式触发挤压，则方块会瞬间到达底部，待噗哟重新落下后才会出现NEXT噗哟组/方块。

4.将方块或噗哟消除后，画面上会出现该规则下独特的“Xれんさ+Y LINE”字样的“混合连锁”（ミックス连锁）。在混合连锁的限定时间内（字样尚未消失的期间），不断进行消除（无论是噗哟还是方块）即可增加连锁时间。连锁越高，给予对手的伤害也就越大。

5.该模式下会出现一种特殊的方块单位，以

一定时间间隔不断在噗哟组和俄罗斯方块之间变化，这种方块单位被称为“SP块”（SPツモ）。SP块在着地之后将会失去变化特性固定下来。另外SP块还有着独特的形状和配色，这些都跟玩家选择的角色有关，建议多多尝试，找到最适合自己风格的角色。

角色特性

在该模式下，选择角色时会看到其形象旁边、名字上方有一串奇怪的方块符号。其实这窜符号代表的是该角色在本模式下噗哟和方块的出现顺序、种类。符号的构成方式为“噗哟类型顺序+方块类型顺序+SP块类型”，玩家可以多多研究，找到适合自己的角色。

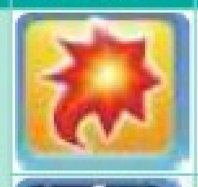
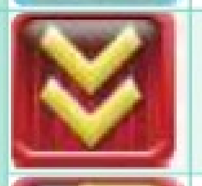
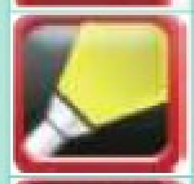
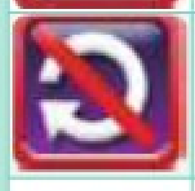
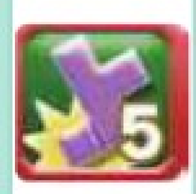
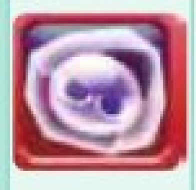
※聚会规则（パ−ティ）下也有类似的符号显示。

交换（スワップ）

每个玩家拥有两个对战框，需要交替进行噗哟噗哟和俄罗斯方块的堆砌。对战框分为表侧和里侧，玩家只能操作当前处于表侧的对战框。每隔一段时间，表里两侧的对战框就会交换。该规则下最为重要的一点，就是噗哟/方块处于落下途中就交换对战框的情况下，该噗哟/方块将会不受玩家的控制继续落下，直到落地、甚至是消除结算完毕。利用这一点，可以打出时间差，让两个对战框里的消除情况形成连锁。

聚会（パーティ）

在限定时间内竞争分数的对战规则模式。该规则模式下，噗哟/方块即使顶破对战框，玩家也不会GAME OVER，只要在限定时间内，无论死亡几次都能重头开始堆砌。不过每次死亡都将给对手增加分数。在堆砌的过程中，对战框内会掉落道具。将道具消除的话，就会发动该道具的效果，强化自身或给对手造成阻碍。道具总共有11种，其中共通类道具7种，噗哟噗哟和俄罗斯方块专用道具各自2种。道具的出现种类与角色能力有关：选择角色时，“じぶんを強化タイプ”的角色容易出现强化型道具；“みんなをおじゃまタイプ”的角色容易出现阻碍型道具；“バランスタイプ”的角色则让两种类型道具平均出现。以下是全部道具的效果对照表：

类型	图标	名称	效果
强化型		攻击力アップ	一定时间内送给对手的阻碍噗哟/方块数量提升
		おじゃまクリア	将自己对战框内的阻碍噗哟/方块全部消除
		リフレクト	一定时间内将自身受到阻碍噗哟/方块攻击全部反弹回去
		ツモ一色	一定时间内自身对战框中全部出现同色噗哟组（噗哟噗哟专用）
		シングルミノ变化	一定时间内自身对战框中全部出现单个方块（俄罗斯方块专用）
阻碍型		スピ－ドアップ	一定时间内对手的噗哟组/方块下落速度为最高速
		サ－チライト	一定时间内对手对战框中除聚光灯照射范围外全部不可见
		回转禁止	一定时间内禁止对手旋转噗哟组/方块
		ペントミノ	一定时间内对手的方块全部变为5块组合方块（噗哟噗哟专用，且对手为俄罗斯方块时限定）
		こおりづけ	一定时间内对手对战框中的所有噗哟与道具冻结，冻结单位不计算任何消除（俄罗斯方块专用，且对手为噗哟噗哟时限定）
逆转型		スコアばきゅ～む	降低全部对手的得分，提升自身的得分

大爆炸（ビッグバン）

非常爽快的相杀模式。对战框中一开始就会给出非常容易消除的局面：噗哟噗哟为充斥着连锁之种（连锁のタネ）的FEVER模式，俄罗斯方块为一个方块即可消除的LUKY ATTACK模式。对战开始后进入蓄力时间，这段时间内玩家需要快速消除系统给出的残局，通过消除获得的攻击点数会暂且积攒起来，待蓄力倒计时结束后，双方就累积的攻击点数进行相杀计算，攻击力较高的一方就能对对手的HP槽造成攻击力差距对等的伤害。完成残局时画面显示CLEAR字样，视为解答成功；指定手数内未能消除方块或剩余噗哟数量过多则出现MISS字样，视为解答失败。每次解答成功后，残局的难度和解答报酬都会有所提升。

无尽（とことん）

不与AI对抗，尽力于自我挑战的单人模式。无尽模式下分为六项规则模式：

无尽FEVER（とことんフィーバー）：噗哟噗哟专用模式。在限定时间内不断消除对战框内的连锁之种。

无尽噗哟噗哟（とことんぷよぷよ）：噗哟噗哟专用模式。规则就是单纯地不断消除对战框内的噗哟。

无尽小噗哟（とことんちびぷよ）：噗哟噗哟专用模式。“无尽噗哟噗哟”模式的对战框扩大版。

40 LINE（40ライン）：俄罗斯方块专用模式。挑战消除40列方块所用时间和得分的竞赛模式。

马拉松（マラソン）：俄罗斯方块专用模式。挑战消除150列方块所用的时间和得分的竞赛模式。

极端（ウルトラ）：俄罗斯方块专用模式。在3分钟内挑战得分的竞赛模式。

个人成绩

（マイデータ）

该模式下分为“成绩”（せいせき）、“鉴赏”（かんしょう）、“设定”（おぷしょん）和“商店”（ショップ）四个选项。

成绩：查看玩家在各个游戏模式中所得成绩、获得的游戏奖杯以及累积型奖杯达成进度。PSV版中该处的奖杯列表与PSN奖杯列表完全相同。注意在对战中达成奖杯之后，一定要完成该次对战，待系统自动保存后，才能获得对应奖杯。

鉴赏：可以欣赏音乐、语音、故事模式剧情，以及玩家保存的对战录像。

设定：可以设定自身代表角色、出身地、操作方式、是否开启幻影以及连锁动画显示。前两者在线上模式下会显示。

商店：利用游戏点数（pts）购买角色语音、俄罗斯方块图案和噗哟图案。

线上模式

（インタ-ネット）

以Wi-Fi连接网络，与其他玩家远距离对战的线上模式。该模式下分为“全国益智联盟”（全国パズルリ-グ）、“俱乐部”（クラブ）、“噗哟方块电视台”（ぷよテト放送局）、“招待确认”（招待をかくにん）、“个人成绩”（マイデ-タ）和“DLC商店”（DLCショップ）六项选项。其中“个人成绩”与主菜单下的同名选项完全相同，不再赘述。

全国益智联盟（全国パズルリ-グ）： 经常玩线上竞技类游戏的玩家非常熟悉的匹配赛。在对战中不断胜利，就会触发升级战，升级战胜利之后段位就会提升，进入高一层的联盟；反之不断失败就会触发降级战，降级战失败段位就会下降，掉落至低一层的联盟。匹配赛的胜负会直接影响到玩家的排位分数（レ-ト），搜寻到的对手也是跟自己分数相近的对手。匹配赛的规则默认是从“VS”、“噗哟方块混合”（ぷよテトミックス）、“交换”（スワップ）、“聚会”（パ-ティ）和“大爆炸”（ビッグバン）中随机抽取，不过玩家也可以在“联盟设定”（リ-グせってい）中将不想参与的规则标注为OFF，如此就能屏蔽掉特定的规则了。

俱乐部（クラブ）： 从“VS”、“噗哟方块混合”（ぷよテトミックス）、“交换”（スワップ）、“聚会”（パ-ティ）和“大爆炸”（ビッグバン）五个规则中选取自己想要游玩的规则，然后搜索对应的房间，进行无关分数的自由对战。当然也可以自由设定条件创建房间，再邀请朋友前来对战。不过这个模式有个不友善到令人发指的方面，那就是创建的房间无法设置密码，同时房主也无法将不想对战的对手请出房间。因此不说挑对手算不算个好习惯，光是想邀请朋友来参加1对1的对战，都得多次尝试，一旦有其他玩家抢先一步进入房间，就得退出房间重新创建一次，邀请函也要重新发一次，无比郁闷。

噗哟方块电视台（ぷよテト放送局）： 可以上传自己保存的对战录像，也可以下载观看其他玩家上传的对战录像。

招待确认（招待をかくにん）： 确认朋友发来的邀请函，直接加入俱乐部的房间进行对战。

DLC商店（DLCショップ）： 连接PSN商店，以PSN点数购买DLC内容。目前放出的购买内容为故事模式EX章节（8～10章）、追加BGM、追加背景、追加语音和追加噗哟/方块图案。

教学模式

（レッスン）

该模式下分为“ぷよぷよ塾”、“ぷよテトスク-ル”和“テトリスクラス”三项，分别教导玩家学习噗哟噗哟、噗哟方块混合和俄罗斯方块的玩法与技巧。每项又细分“基本”、“应用”和“研究”三个难度，分别对应初学者到高级玩家的程度。推荐国内不熟悉噗哟噗哟的玩家，或是接触噗哟方块混合模式不知所措的玩家，先来这里看看。即便是俄罗斯方块，也能学到T旋转这样的高级技巧。

奖杯列表

种类	名称	说明
白金	全トロフィ－获得	获得其他全部奖杯
铜杯	アーケード制霸	玩过梦幻游乐模式的全部 5 种规则
铜杯	かちぬき 3 人拔き	任意模式下的生存制战胜 3 人
铜杯	かちぬき 5 人拔き	任意模式下的生存制战胜 5 人
铜杯	かちぬき 10 人拔き	任意模式下的生存制战胜 10 人
铜杯	とことんぷよ制霸	玩过无尽模式下噗哟噗哟的全部 3 种规则
铜杯	とことんテト制霸	玩过无尽模式下俄罗斯方块的全部 3 种规则
铜杯	エンディング到达	故事模式下到达结局
铜杯	パズルリーグで胜利	全国益智联盟战中战胜对手
铜杯	クラブで胜利	俱乐部战中战胜对手
铜杯	アドベンチャ－50%	故事模式达成度 50% 以上
银杯	かちぬき 15 人拔き	任意模式下的生存制战胜 15 人
银杯	アドベンチャ－70%	故事模式达成度 70% 以上
银杯	パズルリーグ 10 胜	全国益智联盟战中取得 10 胜
金杯	アドベンチャ－100%	故事模式达成度 100%
铜杯	ぷよ 1000 个消し	消除 1000 个噗哟
铜杯	ぷよ 10000 个消し	消除 10000 个噗哟
铜杯	3 连锁 100 回达成	达成 3 连锁 100 次
铜杯	4 连锁 100 回达成	达成 4 连锁 100 次
铜杯	5 连锁 100 回达成	达成 5 连锁 100 次
铜杯	6 连锁 100 回达成	达成 6 连锁 100 次
铜杯	全消し 50 回达成	达成全消 50 次
铜杯	全消し 100 回达成	达成全消 100 次
铜杯	3 色同时消し	达成 3 色同消
铜杯	4 色同时消し	达成 4 色同消
银杯	ぷよ 50000 个消し	消除 50000 个噗哟
银杯	7 连锁 150 回达成	达成 7 连锁 150 次
银杯	全消し 150 回达成	达成全消 150 次
金杯	ぷよ 100000 个消し	消除 100000 个噗哟
铜杯	ミノ 1000 个消し	消除 1000 个方块
铜杯	ミノ 10000 个消し	消除 10000 个方块
铜杯	TETRIS50 回达成	达成四消（TETRIS）50 次
铜杯	TETRIS100 回达成	达成四消（TETRIS）100 次
铜杯	B2B25 回达成	达成 B2B（Back to Back）25 次
铜杯	B2B50 回达成	达成 B2B（Back to Back）50 次
铜杯	5REN 达成	达成 5 连消（REN）
铜杯	8REN 达成	达成 8 连消（REN）
铜杯	パ－フェクト 1 回达成	达成完美清除（Parfect Clear）1 次
铜杯	パ－フェクト 3 回达成	达成完美清除（Parfect Clear）3 次
银杯	ミノ 50000 个消し	消除 50000 个方块
银杯	TETRIS200 回达成	达成四消（TETRIS）200 次
银杯	B2B100 回达成	达成 B2B（Back to Back）100 次
金杯	ミノ 100000 个消し	消除 100000 个方块

玩后感

对于玩熟了两款游戏类型的玩家来说，本作的白金难度并不高。不过要是有一方不太擅长，奖杯之路就会坎坷得紧。异色消除之间的对决基本还是保证了一定的平衡性，日本排名前几位中也是双方各自参半的情况，因此对于不追求奖杯的玩家来说，想仅靠噗哟噗哟或俄罗斯方块拿到上位等级也不是不可能的。不过网战的流畅度还有待加强，处理阻碍噗哟/方块时的暂停时间很影响游戏感，希望能放出补丁改良。

文 格兰霍特团长 编 苍穹 美编 咕噜

喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒

ジェットロケット プラネットアドベンチャー

3DS		ACT 动作
Arc System Works	日版	
2014年2月5日	1人	
800日元	无对应周边	

《喷射火箭》是Wii平台的下载游戏，由德国的游戏公司Shin'en开发。2代转战3DS平台，美版于去年11月发售后广受好评，近期日版的推出也让更多玩家有机会尝试这款佳作。由于系列在日本是初次登陆，故没有序号并采用了“行星冒险”的副标题，内容方面是完全一致的。

系统介绍

基本操作

键位	作用
十字键 / 滑杆	角色移动
X	进入关卡
Y	使用关卡中的特殊道具
A	确定 / 跳跃
B	返回 / 翻滚
L/R	旋转视角（仅限立体关卡）
SELECT/START	开启系统基础菜单

基础菜单

コンティニュ－	继续游戏
ボ－ナスアタック	进入奖励关卡模式
フォトギャラリ－	查看获得隐藏照片的情况
プロロ－グ	观看游戏的片头动画
セ－ブデ－タの削除	删除当前游戏进度

体力与生命

主角的体力显示在上屏画面的左上角，每受到一次伤害扣除1点体力，当体力降至0点时扣除1条生命。生命数值在下屏幕显示，当生命耗尽时，在关卡中死亡就不能从保存点继续游戏了，只能从关卡最初开始。只有在主角体力为1时攻击敌人才会有几率掉落回复体力的心。主角的默认体力为3点，通过玩迷你游戏可以增加体力上限，最高能到9。此外在每个关卡中获得主角头像的道具，可以增加1条生命。

金属环与迷你游戏

收集一定数量的金属环后，可以消耗50个金属环在指定关卡外随机挑战一些迷你游戏。本作的迷你游戏数量非常多，玩法也不尽相同，在迷你游戏中玩家可以获得额外的体力和生命，这也是惟一能增加主角体力上限的方式，对于挑战BOSS非常有利。

攻击与二段跳

主角最基本的攻击方式是按 B 键进行的翻滚，滚碰到绝大部分敌人即可将其破坏，这也是玩家惟一的攻击方式。在跳跃中进行翻滚可以跳到更高的位置，也就是变相的二段跳，游戏中必须灵活运用这种操作才能顺利过关。

隐藏照片与奖励关卡

游戏中共有 24 张隐藏照片，分别位于不同的关卡中，获得这些隐藏照片后会在菜单的“フォトギャラリ－”中显示，玩家可以随时查看。集齐所有的隐藏照片可以开启奖励关卡模式（ボ－ナスアタック），在该模式下能连续挑战游戏中的隐藏区域，出现的隐藏区域则是随机的。

时间规定在 3 分钟内，如果玩家掉落陷阱能重新开始，但体力耗尽则会导致游戏结束，时间结束后会出现本次挑战的成绩。关于游戏中所有的隐藏照片位置，玩家可以参看后文的“关卡攻略”。

UFO 与隐藏区域

在部分关卡中，玩家可以在特定的地点找到 UFO 装置，破坏 UFO 装置后便能坐在 UFO 上进入关卡的隐藏区域。在隐藏区域内玩家有 1 分钟的时间来获得该区域中所有的隐藏道具，其中必定有 1UP，算是一个奖励的小游戏，根据关卡不同，隐藏区域的过关方法也不一样。在集齐了隐藏照片的情况下，可以在奖励关卡模式中快速挑战游戏中所有的隐藏区域。

过关评价

每通过一个关卡，系统都会显示出玩家在关卡中的表现，具体为时间（タイム）、获得的金属环数（ソ－ラ－セル）、获得的隐藏道具（シ－クレット）和隐藏照片（フォト）的数量。其中隐藏道具指的就是游戏中漂浮在空中的球，破坏后可以回收一些金属环或生命等，这些道具一般都在比较不容易到达的地方，且数量都是固定的。由于游戏没有评价系统，所以后两项可以用来判断玩家是否完美通过本关，其他数值就没有太大作用了。

关卡攻略

游戏分为 3 个大关卡，每个大关又有 5 个小关卡，完成 5 个小关卡后便可挑战 BOSS，成功挑战 BOSS 后，还需要玩一个迷你关卡。挑战过的所有关卡都能随时再次挑战，下文会给出各关卡中隐藏照片的拿法。

タイカイ环礁

第 1 关 首个关卡先熟悉一下基本操作，在提示 B 键翻滚的地方注意，一些大型的箱子也是能用翻滚的方式撞开的（箱子上有明显破损的痕迹），将隐藏的道具球撞破后可以回收不少金属环。走到第一个保存点，左边有隐藏的墙壁可以破坏。在第二个保存点前方可以破坏箱子发现燃料包，取得后按 Y 键利用它飞到左边的高台上，发现 UFO 进入的隐藏区域，最后到达终点撞一下空中的箱子通过本关。

·隐藏照片ジェットロケット：在指导跳跃教学的位置过后，跳上竹蜻蜓到达平台上（即第一个保存点前），往右边走可以看到金属环在地板下方，利用旁边的墙壁翻滚到地上将其破坏后，再破坏左边的墙壁即可获得。

·隐藏照片チーフ：在第二个保存点后，快到终点前有水雷的地方，通过该水雷区域并破坏平台上的箱子出现燃料包，利用它一路飞上左上方最高的平台即可看到。

第2关 现在可以利用迷你游戏来增加体力上限了，有足够金属环的话不妨根据情况使用。本关一开始利用蹬墙跳来到左上角的平台能获得1UP，继续往前走，在湖水中的平台上破坏箱子获得燃料包就能飞到第一个保存点处。这里出现的炮台只能绕过去，无法破坏掉。在中央炮台所处的缝隙里，躲开炮台后利用蹬墙跳跳上高台找到UFO进入隐藏区域，本区域对跳跃要求较高。返回后一路往前探索，接下来活用跳跃躲开炮台，很快就能过关。

·隐藏照片フレイモー：在撞倒第一个管道搭桥的地方，搭桥后即可看到上方的照片，接着继续往前探索，在前方水下的平台上撞破破碎的箱子后，获得燃料包即可飞到照片所在的平台。

第3关 本关难度大幅上升，旋转的炮台是无法破坏的，只能躲开，炮台旁的金属环可看准时机跳起回收。接下来要破坏箱子拾取燃料包，一路飞到最高处，找不到道路的时候飞起顶一下天花板即可找到出路。通过第二个保存点后需要利用燃料包一路顶开绿色的机关，直到最后把下方的阀门打开为止，通过这里即可过关。

·隐藏照片暴君タイカイ：在第二个保存点通过后的区域，最后开启下方的阀门时，不要急着往下跳，利用燃料包飞到左上方顶破破损的管道就能看到。

第4关 一开始将所有敌人消灭后即可打开大门，接下来的机关比较麻烦，二段跳后才会升起或伸出，跳跃之前需要玩家先原地二段跳一下调整平台，等机关伸出后再跳到对面。通过第一个平台后躲开墙壁上的气孔，可以获得平台上的1UP。接下来的道路并不复杂，在有很多个箱子的地方，破坏中间一个破损的箱子并踩下开关就能开启平台跳过去。之后很长的一段距离都需要反复躲开陷阱在平台之间跳跃，到达第三个保存点后就能看到终点。

·隐藏照片ロッケン：在通过第一个保存点时，地上有很多箱子的位置，破坏其中一个箱子可以开启平台，注意不要跳上平台，直接跳下去即可在角落里看到。
·隐藏照片ロットン：在第三个保存点的位置，从右侧的栏杆往外看，可以看到有一条小路，跳过去在尽头就能得到。

第5关 初期出现的敌人是无法破坏的，只能从它中央的位置躲过去。接下来一大段距离都需要躲开各种机关，在有提示往下走的绿色箭头位置先往左边移动，可以破坏管道获得燃料包，从而到达左上角的位置获得1UP。接着一路往下走，多探索角落的位置，有很多金属环可以回收，在第一个保存点过后往右上角飞还可以找到1UP。随后继续往上飞，中途的陷阱会比较多，燃料包不够的话左边可以找到补充的。往上飞到顶部后朝左边移动，在中央最高层的位置可发现UFO进入隐藏区域，这次的平台不但会移动还会翻转，难度比之前的隐藏区域都高出不少，完成后很快就可以看到终点。

·隐藏照片ソーラーセル：在通过有绿色箭头提示往下掉的位置，先走左边可以获得一个燃料包（同时还有1UP），不要把燃料包的次数用完，直接往下一路前进，在有水雷处直接跳上右边的平台，再启动燃料包往左边飞即可获得。
·隐藏照片タンクトン：在通过第一个保存点后往上飞，找到燃料包补给的地方，继续往右上角飞可以发现角落内的一个破损管道，直接破坏它后就会露出来。

BOSS マ-クグラフドス

此战玩家需要长时间在水中与 BOSS 交手。开战后 BOSS 会释放火焰攻击，这个阶段玩家是无法攻击到它的，只能躲避。等 BOSS 潜入水下后露出头来时就会现出红色的弱点，躲开子弹跳起后直接攻击其弱点，它会再次潜入水下。此时水面会出现大量水雷，水雷发出红光就表示其即将爆炸，要拉开距离躲避。随后 BOSS 又会浮上来，继续攻击它的弱点。第 3 次 BOSS 放出水雷爆炸时还会出现子弹，躲开后等 BOSS 再次将弱点露出来，攻击第三次即可将其完全击破。战斗的难点在于 BOSS 放火焰的时候，要控制距离并灵活利用跳跃躲开，其他几种攻击方式熟悉一下都不难回避。

小游戏 ジェットレ-ス

竞速小游戏，在限定时间内到达终点即可，中途注意躲开炮弹和水雷，同时记得通过绿色的门补充时间，接触到绿色的箭头则可以加速。

毒沼ジャングル

第1关

开始后注意查看脚下转板的位置才能在平台之间切换，在平台下方找到橙色的传送点后往上方前进。之后往右边跳下平台可以找到新的特殊道具——移动平台，跳起按 Y 键会释放一个移动的平台，帮助玩家到达更高的地方。在第一个保存点的位置继续往右走，出现导弹时直接跳上导弹能到达更高的平台，在右边可以找到燃料包。一路返回飞到左边的高台上便能发现 UFO，隐藏区域需要灵活利用导弹来垫脚前进。

・隐藏照片コプト ー：找到本关第一个橙色的传送点后，利用竹蜻蜓跳到最左边的平台上即可看到。

・隐藏照片バロンノコギリ：位于第一个保存点的左边，这里的平台是可以破坏的（外观上看不出来），在平台上多跳跳就能发现，连续破坏两个平台降到最下层便可找到。

第2关

初期的区域记得多撞击一下草丛，不少草丛中里面藏有金属环。前进一段距离后会出现两种新的敌人——锤子型的敌人无法击破，虫子型的敌人则需要攻击它的头部。到达一个圆形平台后，利用平台跳到有一面很特殊的墙壁的位置，攻击墙壁即可打开通路。经过第二个保存点后往右边的高台上跳，通过两根圆木可以看到 UFO，此隐藏区域需要踩下地面的机关来切换平台之间的连接桥。接下来继续探索，之后的区域都没什么难度，注意敌人的攻击即可，前进一段距离就能完成本关。

・隐藏照片キャタル：一开始进入圆形平台的位置（第一个保存点后），跳到左边通路的墙壁上，然后继续往左边跳到最边上的平台就能看到。

・隐藏照片アームン：在可以看到终点的位置，往右边走有一面可破坏的墙壁，攻击它进入一个隐藏的区域就能发现远处的照片。

第3关

开始后跳到升起的刺岩石上，往右上看可以发现一个竹蜻蜓，跳上去抓住能在右上角获得移动平台，这样就能制造平台垫脚，跳上左边的岩石继续探索。之后就没什么难度了，一路往上跳，中途还可以找到燃料包，移动时往最左上角飞能发现 UFO，隐藏区域只要在 1 分钟内击破所有杂兵即可。随后朝右边继续往上跳就可以看到终点。

・隐藏照片チェックポイント：在第一个高台获得移动平台的地方，往上跳到最高处时先不要往左继续前进，而是往右上角跳并释放一个移动平台便能到达。

・隐藏照片バッテリー：在一路往上走同时有多个大型升降平台升起的位置，右边可以看到一个竹蜻蜓，抓住后飞到上方的平台即可获得。

第4关

关卡初期需要玩家利用蹬墙跳跳到中央的平台上，破坏这里的箱子得到移动平台，利用它一路往右前进。到达第一个保存点时，破坏箱子再次找到新的移动平台，并借助它继续往右边探索，注意不要将移动平台用完，通过这里后还可以利用移动平台得到右上角的 1UP。最后再往右边移动，很快就能找到终点。

・隐藏照片マークグラフドス：在第一个保存点的右边，破坏这里的箱子即可拿到移动平台，利用它前往右边的高台上获得。

第5关

新出现的毒沼不能踏上去，会损失体力。一路往右边前进，利用竹蜻蜓可以获得 1UP。在第一个保存点处破坏左下角的石块，可以拿到左下角的金属环。接下来的区域难度比较高，需要玩家合理利用移动平台才能通过，在第二个保存点下方破坏箱子获得移动平台，继续往右前进。右边有激光的位置下方有橙色的移动点，传送到上方的平台后，一路往右边利用蹬墙跳即可到达最上方找到 UFO。隐藏区域对跳跃要求很高，跳跃时不要太急，否则很容易跳到锯齿上。从该区域顺利出来很快就能到达终点。

・隐藏照片エレクトロン：在第二个保存点的右上角平台上，需要玩家破坏下方的箱子获得移动平台后才能跳上去。

BOSS バロンノコギリ

一开始玩家位于木筏上，周围还有食人鱼不断跳起来攻击，可以打掉或躲开。当食人鱼的攻击结束后，BOSS 就会亮出巨大的锯齿攻击玩家，它的弱点就是锯齿上的红球，等它的锯齿攻击到木筏上时直接冲撞过去就能对其造成伤害。注意不要跳起攻击，直接等它的锯齿下来按 B 键冲过去打它，跳起攻击的话自己也很容易受到伤害。当 BOSS 受到伤害后，会释放光线攻击，这招比较容易躲避，快速在左右之间移动跳跃基本不会被击中（攻击的判定点在木筏上，碰到光线是不会受伤害的）。

随后会再次出现食人鱼，如此反复三次即可将其击破。

小游戏 スカイダイビング

从空中向下俯冲的迷你游戏，只要躲避上下袭来的导弹即可，但由于被击中一次后没有无敌时间，千万要小心别被导弹连续命中，应朝多方向移动。

深海ベース

第1关 新世界有一些新敌人和新要素，空中会放导弹的敌人可以跳起打下来，在水中时必须先跳到空中获得氧气罩，这样才能潜入水下探索。注意在水下行动有时间限制，具体剩余多少时间可以从主角头上的氧气槽来判断，氧气槽快清空时一定要及时钻出水面或找到新的氧气罩补充。另外在水下时主角是不具备任何攻击力的，遇到敌人只能选择躲避。

通过第一个水下区域后往左上方跳，可以回收不少金属环。接下来需要先开启墙壁或地面的开关，才能打开通路继续探索，有些开关在天花板上，需要利用蹬墙跳。注意开启时会有炮台出现并展开攻击，需小心躲避。到达第一个保存点后，进入水下区域往左探索，可以利用蹬墙跳获得 1UP。再一路往右探索，获得燃料包并回收左上角的金属环，继续往右边走便能抵达终点。

・隐藏照片ケージ：在通过第一个保存点后，穿过水下区域获得燃料包，往右边走通过墙上有两个连续炮台的地方，右边可以看到两根管子，利用燃料包飞到两根管子中间上方的位置就能得到。

第2关 本关的敌人和机关都是之前关卡中很常见的，不过一旦掉到通路下的话会强制死亡，所以实际难度并不低。开始没什么难点，一路躲开敌人，在通过第一个保存点后，先往右边走可以回收一些金属环和 1UP。往左边移动并通过一个旋转平台和浮游平台后能够找到 UFO，隐藏区域只要看准机关的移动顺序就能轻松走过去。完成后继续往左边探索，连续跃过几个平台即可到达终点

・隐藏照片ダンシャク：通过第一个保存点后，在三岔道往左边走，然后在转角的地方往左边看可以发现两个平台，跳过去就能拿到。

・隐藏照片ハンマーン：在可以看到本关终点的位置，往反方向走，跳到旁边的环形通道上，绕着走一圈即可获得。

第3关 一开始就需要潜入水中，而第一个氧气罩位于天花板上，撞开后即可获得。注意本关的水会不停地流动，遇到需要反方向移动时应尽量避开。通过第一个保存点后，继续往右边探索，利用移动平台可以获得空中的氧气罩，潜入水下能够回收不少金属环。出来后继续往右上移动，通过这里的几个传送带，从平台上可以看到左上角的 UFO，隐藏区域内只要打倒敌人即可，注意跳跃要对准，不然跳跃中被打中很容易就会跌落平台直接死亡。通过隐藏区域后跳上右边的移动平台，躲开空中的尖刺平台到达最右边便能完成本关。

・隐藏照片ジェットバック：一开始直接跳入水中，获得天花板上的氧气罩后往水下移动，再往左边游到水面上的平台内就能看到。

・隐藏照片 UFO：通过第一片水下区域后，往上方探索直到通过连续三个传送带的位置，前方平台上方的天花板是可以破坏的，破坏后用竹蜻蜓跳到另一边，再跳下平台即可发现。

・隐藏照片ボムボン：在看到有橙色传送点的位置，一路利用移动平台往右边跳，找到右边平台上的传送点，进入后直接被传送到下方的小房间内获得。

第4关 本关对跳跃的要求很高，初期就要在平台间连续跳跃前进，注意利用弹簧板时有可能会掉下去。在有竹蜻蜓的地方要注意，这里的竹蜻蜓抓住后可以用方向键控制前进或后退，躲开水中的食人鱼后再伺机跳跃。通过这里基本就没难度了，后期的道路都是一条直线的，惟有在几个移动平台间跳跃时要反复尝试几次。

・隐藏照片ジェットボート：第一个保存点过后，一路来到空中有几个带刺的旋转平台的位置，直接跳到下方的平台上，往右走并游到右边的小平台上即可获得。

第5关

同样是对跳跃要求极高的关卡，一开始的机关看似简单，实际上跳跃时稍不注意就会被子弹击中，一定要看准时机再跳。一路往上回避机关到达第一个保存点后，往左边的平台走，可以找到竹蜻蜓回收最上方平台的金属环。继续往右前进，到达右边尽头的地方跳到空中的移动平台上，在平台消失前快速跳到竹蜻蜓上，继续往右边跳时蹲下躲开第一个尖刺平台（不要跳起躲避，100% 会被撞下来，另外如果往左边继续利用竹蜻蜓移动的话，最终可以到达第一个保存点上方的位置回收一些金属环），然后跳过第二个刺平台就能看到第二个保存点。破坏保存点右边的箱子得到移动平台，利用它回到之前的尖刺平台处，跳跃使用就可以到达 UFO 所在的位置。隐藏区域只对跳跃有要求，注意冲刺或者二段跳的情况下才会让所有平台位置有所改变。完成后返回再一路往右探索，中途利用移动平台到达更高的位置，很快就能过关。

・隐藏照片ビラン：就在关卡一开始的位置，连续跳到达的第三个平台上，这里有一个上下浮动的平台，平台左边还会发射子弹，仔细观察就会发现该平台右边的墙壁是可以破坏的，破坏并进入即可发现。

BOSS フライヘル ライウ

一开始就位于竹蜻蜓上，BOSS 发射导弹时只要跳到导弹上即可高枕无忧，不停地切换垫脚的导弹后，空中会出现平台。此时 BOSS 会现出炮台发射大范围的子弹，躲开这波攻击，BOSS 下方再次出现大量导弹的同时也会露出它的红色弱点，想办法利用导弹垫脚并攻击弱点。成功后 BOSS 会发射具有追踪效果的导弹，移动速度很慢但会转弯，利用它们速度慢的特点躲开后让其相撞，或躲避一定时间后导弹也会自动消失。随后 BOSS 的弱点又会露出来，如此反复三次即可击破它。

小游戏 クラウドアサルト

操作 UFO 的横版飞行射击小游戏，击破敌人会掉落金属环和火力 P，火力最多可以升到 5 级（每 1 个升 1 级），注意碰到敌人或被子弹击中都会消耗体力并导致火力降低，后期的子弹还是比较密集的，优先躲避子弹。移动到一定距离时最终 BOSS 出现。

最终BOSS 暴君タイカイ

一开始 BOSS 只会发射 5 道光线不停地攻击玩家，玩家的目的是攻击其头上的红色弱点，先将弱点周围的防护罩打破再继续攻击很快就能破坏。BOSS 在光线攻击后会连续冲撞三次，看到它不发射子弹了就需要马上进行回避，躲在其身体碰不到的上下位置。将第一个弱点破坏后它会露出第二个弱点，由于这个弱点所处位置的关系，至少需要有二级火力才较容易打中。途中 BOSS 还会增加一种攻击手段——降到画面下方释放刺球，击破刺球会出现大量子弹，很不容易躲开，但有可能出现体力回复道具和火力 P，如何取舍就看玩家的判断和操作了，将最下方的第二个弱点破坏便能顺利通关！

通关后玩家可以继续游戏，同时追加高难度的“ミラ－ワ－ルド”模式。该模式下关卡数量是一样的，但难度以及关卡中的机关数量都会有变化，要成功过关还要收集指定的黄色金币，这些金币都隐藏在关卡中不同的位置，难度要比普通模式的关卡高出很多，适合喜欢挑战的玩家（该模式下没有任何隐藏照片）。

玩后感

作为一款下载游戏，本作拥有出众的画面，内容方面也做得无比细致，关卡分为横版和立体两种视角，再加上丰富的收集要素以及玩法各异的迷你游戏，都极大地体现了制作方的诚意。强力推荐给喜欢动作游戏的玩家，绝对值回票价。

游戏并非是人生的必需品，但可以很好地调剂我们的生活，更会在无形中为我们留下一段段早已被时间淡化的记忆，所以作为游戏玩家，我们有属于自己的特殊藏品——那些陪伴自己一路走过来的游戏机，即便当初因为某些原因坏掉或者卖掉，但是仍然会永驻于我们的心里……

赵英俊卖 GBA

文 Vader

2013 年秋，在广州某 IT 公司从事软件销售的赵英俊和女友孙晓玉登记结婚，尽管已经接受了同事朋友们的庆祝并一起吃了饭，但按照习俗还要回老家专门办一次。当飞回东北老家，赵英俊的妈妈看到独自在外多年的儿子终于领回了儿媳妇，自然是高兴得不得了。老妈说既然赵英俊的婚事解决，接下来就要和赵英俊的父亲去女儿那帮带孩子了，而这个房子就租给一起打太极拳的周阿姨一家。让赵英俊把自己以前床柜子里的那堆积攒的宝贝给处理下，不要的扔掉，要的或带走或放好……任务布置完毕，老妈便拉上儿媳，去客厅里嘘寒问暖聊天去了。

独坐自己当年的卧室，打开关闭多年的床柜门，尘封在赵英俊内心的记忆随着清点逐一开启：这个录音机随身听是地摊货，就 10 元，这些磁带应该都听不了了吧；这些从初中就开始买的游戏杂志，都是记忆；《宠物小精灵》动画 VCD 上都贴着保护膜，当初是被地摊小贩忽悠买下的；还有那些潦潦草草的漫画，都是高中复习时学不进去涂鸦的；GBC、GBA 卡，很多存档应该都没了吧；还有游戏机，GBC 和 GBA SP，可惜，中间少了一台 GBA，那台 GBA 被自己给卖了……

1

把时间调回到 10 年前。2003 年 10 月下旬，辽宁省某三线城市的小饭店中，就读于本市地方大学的赵英俊正在和称兄道弟的好友季方的女友凌雪一起在吃烧烤，季方并不知道——所以也可以说，赵英俊是背着哥们和人家女友约会。说约会其实并不恰当，因为赵英俊与这位大自己一岁的大美女一直以姐弟相称，每次赵英俊追妹子被拒绝，凌雪和季方两人都会来劝慰他，让他甚觉温暖。但是那两人的关系在

这半年来也出现了危机，都单独邀请赵英俊很多次，向他说对方这这那那的不是，主要原因是季方的母亲嫌弃凌雪家是农村户口——这在赵英俊看来根本不是事儿，而且也不知道哪次，赵英俊发现自己对嫂子兼姐姐的凌雪已经有好感了……

这种关系在后来赵英俊的回忆里不仅剪不断理还乱，而且有些可笑，但当时赵英俊真觉得，当那两人正式宣布分手后，自己便可以和凌雪姐姐光明正大地成为男女朋友。这次两人别扭到凌雪要回吉林的外婆家去清净一段时间，所以要跟赵英俊借 500 元，赵英俊自然爽快地答应下来。但答应归答应，临近月末他已经拿不出 500 了，本来家里给的零花钱就不多，不久前又刚买了游戏，能拿得出来都怪了。

迎着有些冷的秋风骑车回到家，赵英俊照例从包里拿出 GBA SP 来玩，不过当他从抽屉里拿出已经不常使用的 GBA 跟自己交换口袋妖怪时，忽然有了办法，于是给好友刘小龙打了电话。刘小龙是自己高中时代的死党，与季方那种哥们关系不同，赵英俊和刘小龙纯粹是都爱好打游戏才成为好友的，高中时两人经常合钱去学校旁边的包机房去玩，高中毕业后赵英俊继续上大学，刘小龙则直接找了份倒班的工作。由于学校离刘小龙家不远，因此两个好友也经常凑到一块儿打游戏。半年前两人在用电脑模拟器打老游戏时，刘小龙说出对赵英俊的 GBA 的喜爱——能随时随地玩《街霸 II》和《快打旋风》，对于经常要上夜班的老玩家刘小龙来说的确有不小的吸引力。但说归说，赵英俊从来没想过卖，而刘小龙也从来没去买过一台 GBA。即便是 GBA SP 出来后老版 GBA 降价，他也没有去买。

“喂，小驴啊。跟你说件事儿。”打通电话后，赵英俊的心里有些忐忑不安，他不知道刘小龙现在是否还对 GBA 有兴趣，而 500 元是否能为对方接受也不得而知，因此电话打通后，他多少有些没底。

“什么事啊，大憨。”死党间习惯以外号互相问候。

“我记得你不是挺看好我的 GBA 么，500 块钱卖给你，要不要？”

“好啊！什么时候卖给我？”

“明天吧。”对方爽快的答复超乎了赵英俊的预料。但忐忑不安的心情一直维持到赵英俊把 GBA 递到刘小龙手里并接到对方给的钱，因为他始终觉得，自己这 500 元卖贵了，生怕对方反悔……

“大憨，你是不是急着用钱？”交易完成，刘小龙问赵英俊。

“是啊，凌雪跟我借……你见过，那次在站前广场和我一起那丫头，个高腿长，眼睛大……”

“记得记得。”刘小龙连连点头，“但你不是说那是你二哥的女朋友么？”

“是啊，但他们一直在闹别扭……所以呢，你说那么漂亮的丫头，和我二哥分手了去跟别人，这算不算肥水外流？”

“拉倒吧。”刘小龙打断了赵英俊的话，“你要真跟她成了，以后跟你二哥怎么见面？”

“我二哥花花得很，追他的女生多着呢，到时候换个女友还能看我不爽？”

“反正……你这人智商比较低，我劝你还是别打她主意。”

“这事你就不用管了，好吗？”赵英俊有些生气了。

“没人管你……”刘小龙好心换来对方这个态度，也不高兴了，“但是我跟你说实话大憨，我现在换岗位不用值班，所以也不怎么需要你这 GBA。我就是觉得你急着用钱才答应你买下来。这样吧，这机器先放我这，你什么时候想要，500 元你随时买回去。”

“OK，这才是哥们！”

2

人生如戏，赵英俊这里也如剧本一样发展，在把 500 元钱交给凌雪后，凌雪邀请他后天在自己上火车出发时来站台送别。

果然就和肥皂剧一样呢——赵英俊已经深陷于其中，他发现他的确爱上凌雪了，但是一想到两天后就要经历送别，又不免有些心酸。到凌雪出发的那天早晨，赵英俊请了假，穿上了亲姐结婚时自己做的西装，又用摩丝仔仔细细地定了发型，末了还对着镜子里的自己说：“赵英俊，去站台送别，不要哭啊。”

但现实很狗血，当赵英俊怀揣着酝酿了一路的送别珍重话来到火车站时，发现季方、凌雪两人手拉手亲昵地一起迎了上来，凌雪有些歉意：“真不好意思，季方跟我说我才知道你有课，还得让你请假……”“啊，没

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

什么没什么……”赵英俊满脸堆笑，虽然看到季方的一瞬间心头立刻有了阴影，但转瞬间就如同卸去负担般轻松，接着便跟着两人来到候车室，天南海北地攀谈起来。

聊天时，季方忽然对凌雪说：“哎，你不是说要把你三姨家的表妹介绍给英俊么，把照片给他看看啊。”

“哦对，我以前跟你提过，我三姨家的表妹，叫卫冰。”说着从包里拿出照片。

说实话，赵英俊根本没印象凌雪跟自己说过有关她表妹的事，大概当时自己正沉浸于和这位大自己一岁的美女的约会吧？那个表妹会是什么样呢？赵英俊接照片时充满期待——以凌雪的身高身材模样判断，那个叫卫冰的女生应该也不会太差……结果设想太好导致现实落差巨大：照片上，一个穿着非常土气的乡下姑娘，小眼睛大脸盘矮鼻子，大概是因为过度贪恋拥抱阳光两颊还有很明显的高原红，而且膀大腰圆手大脚大，虽说体型上很彪悍但模样却非常憨厚，而且往前探着脖子。形体、身材、模样、气质，没有一样中意……大概是赵英俊看时皱了眉头，凌雪不请自问地补充说：“我表妹一直在农村，不会打扮。等来了给好好收拾收拾就好了。”季方也跟着附和：“是啊是啊，女人就是三分长相七分打扮……”话没说完，挨了凌雪娇嗔的一拳……

当火车用汽笛划破深秋的晨雾，缓缓驶出车站时，来给凌雪送站的赵英俊和季方也都长出一口气。季方掏出烟递给赵英俊一支，两人一边吞云吐雾一边往车站外走。

“你知道不？她是在躲我。”季方长叹一口气。

“你们又怎么了？”赵英俊明知故问。

“还不是跟我找别扭。你说她还要我怎么做？”季方猛抽一口继续发牢骚。

赵英俊知道是他母亲不同意，索性叉到别的话题上打趣朋友：“二哥，我冒昧问一句，你们是不是那事……没和谐？”

“跟你说英俊，换别的丫头我早就让她给我打胎了。凌雪我是对她真心的，婚前才不会碰她。”

季方和赵英俊是老朋友，知道他所谓的风流不过是因为在一众哥们追逐凌雪的感情大战中胜出后被众哥们玩笑般加的虚衔，时间一久季方自己索性也经常在这上吹牛。听季方没动过凌雪，赵英俊有些暗自高兴，但既然是哥们有些话觉得还是得说：“我觉得，这也她跟你别扭的原因。”

“不可能，凌雪哪是那样的女人，她多纯……”

“我看是你太蠢……”

“行了别说我了，说真话，你觉得卫冰怎么样？”季方赶紧转移话题。

赵英俊苦笑：“你先说说你对卫冰的印象。”

“那不行，怎么说也是我小姨子，不能背后说人家坏话。”

“我又没让你埋汰人，挑优点说啊。”

“那我想想啊……”季方把烟头扔掉，深吸一口气，很认真地想，“能干活……放家里放心……哎对了，以后怀的孩子最少 8 斤，而且肯定顺产……”

正在季方天马行空地去给小姨子想优点时，手机响了：“喂，哪位？哦吴燕啊。嗯，刚从火车站出来。送我对象呗。是，上火车走了……今天晚上啊，几点？就咱俩呗？行，我请！哎哎，好，OK，晚上见。BYE。”

挂断电话，季方神秘一笑：“我们公司刚毕业那女同事又找我，要不是比你大，肯定介绍给你了。”

“别，你自己留着吧。”

“这事别跟凌雪说啊。”

“放心吧。”

3

这一年赵英俊上大二，在高中单身了三年的赵英俊刚上大学，便计划如何与同届的漂亮女生们搭讪，可还没等计划好，心仪女生们就都有男朋友了，有的是上一届的学长，有的是同届的同学。熬了一年好不容易到了大二，准备对大一的学妹下手，可发现大一的学弟们下手稳准狠，根本没留给他这样的单身的学长们。当然这一年半也有主动对赵英俊示好的，有的甚至主动去买游戏杂志来增加和他的共同话题——但这些女生长得实在是不对自己的口味，因此赵英俊大学这一年半，除了无数次经历心动女生被提前下手，也相当多次去费尽心思去婉拒。

于是他自己也会郁闷：为什么漂亮女生我追不到，而追我的都是长得不是我中意的类型？比如这次，凌雪那样的大美人的表妹竟然能长得如此雄壮！也许收拾一下真的会好看？但可能性不大，大骨架在那摆着

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

呢……而且就算来了干什么？指望我养活么……赵英俊就这样想着，来到了学校。

今天系里上大课，从外面聘请了一位据说很知名的金融学教授来讲，因此没人点名，赵英俊觉得自己白请假了……坐下后，听那位矮胖的老教授讲课，不得不佩服，金融学这么枯燥的课题，被这位老教授旁征博引给讲得妙趣横生，10 年后赵英俊回忆还记得教授用很轻松调侃的口吻来举例介绍 A 股的暗箱内幕。没多久下课了，赵英俊便揣着 GBA SP，拿支烟去走廊里边抽边培养口袋妖怪——游戏世界对于现实中种种不如意的赵英俊来说，更意味着一种解脱，毕竟现实中的自己再透明到如空气般，到游戏里自己也是独一无二的主角，尤其喜爱那些或可爱或威武的口袋妖怪……在把老 GBA 卖给刘小龙时，赵英俊熬夜把之前《蓝宝石》里的精灵都传到了《红宝石》里面。但现在发现：之前在《蓝宝石》里专职拾荒偷道具的音速鼬没传过来，图鉴里顿甲茧那里也空着。看来肯定是当时精神头不足漏了，这本来这没什么，音速鼬现抓一个就可以，顿甲茧再看运气早晚也能碰到，但赵英俊就是觉得遗憾，而且这个遗憾在心里不断放大，以至于他最终牙一咬心一横，给刘小龙打了电话。

“喂小驴啊。”

“哎大憨，什么事？”

“把我卖你那 GBA 借我一下，我口袋妖怪没传完。”

“行，什么时候来取。”

“我放学去你家。”

在刘小龙家吃过晚饭，赵英俊本打算把《口袋妖怪》交换完就了事，但吃完饭就被刘小龙拉住打《KOF》，刘小龙打对战游戏相当差劲，再强的角色也会用得破绽百出，接连失败让不服输的刘小龙拉着赵英俊一直打到晚上 9 点多。于是 GBA 就索性让赵英俊带走慢慢换，反正他也没玩。

GBA 重回手中，赵英俊有种失而复得的感觉，他非常珍惜他的掌机，以至于再好的朋友他也不会借出去，如今竟然卖出……赵英俊经常会很主观地为一些物品代入思想，想象那些被丢弃的物品有多伤心……这台 GBA 应该很难过吧，对不起啊。赵英俊抚摸宝贝一样轻轻擦拭着陪伴自己两年的 GBA，愧疚得很，心里希望这台 GBA 能理解，也暗下决心，如果凌雪能还钱，一定要把这台 GBA 从刘小龙那家伙手里赎回来！

交换口袋妖怪的事情当晚就搞定了，但赵英俊舍不得自己的 GBA，因此继续留着，没有主动还回去，顶多在自己觉得过意不去时打电话向刘小龙申请续借，而刘小龙也不催不要，照样时不时地邀请赵英俊来家里看片子打游戏。

充满了离别的 10 月很快过去，接着已有初冬意味的 11 月也过去了一半，当凌雪从外婆家回来时，虽然没再提把表妹介绍给赵英俊的事，但也第一时间把钱还给了他。赵英俊并不挑理，因为以他的生活状态，还不需要一个以能干重活为骄傲的媳妇；至于 500 元到手，赵英俊的确想过给自己的 GBA 赎身，但转念又一想：刘小龙不急着要，机器又放自己这，这不是和自己的一样么？而且从和凌雪的对话中感觉，她和季方的关系肯定维持不到年末，到时候自己不是也需要钱？既然如此，何必把这有用的 500 给出去呢？

4

赵英俊对自己感情方面的预感偏差之大可谓是百发百不中，但对别人的预感却出乎意料地准。这一年末，凌雪换了手机号，只告诉了赵英俊，并嘱咐一定不要告诉季方。由于换了号的这段时间凌雪几乎每天都把赵英俊叫上来一起逛街，赵英俊自然不会把事情泄露给二哥，即使有时季方晚上找他出来倒苦水，他也是一副局外人的姿态劝好朋友。但这个时候他往往会想到凌雪，一起逛街时他曾数次下决心去揽上凌雪的腰或拉上她的手，但每次他都缩了，不过他把这些怪罪到一起被叫出来的凌雪的闺蜜许丽丽身上：要不是这个挫丫头在场，我能没胆儿么？但没办法，因为凌雪就住在许丽丽外婆家。而接下来又有一个不速之客进入到他的秘密生活中——平安夜那天出去吃喝玩乐，许丽丽叫

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

上一个叫张晓阳的帅哥，赵英俊告诉自己：这是许丽丽的男友……

第二天，圣诞节的下午，正在规划该如何向凌雪姐姐表白的赵英俊接到了季方的电话，要他出来，语气很急，说有凌雪的消息了。于是赵英俊便装作什么都不知道，骑车来到了季方单位——某国企质量处的某个办公室，推开门，一屋子的二手烟差点把赵英俊给呛咳嗽，但见烟雾弥漫的办公室中，身着工作服的季方脸色苍白，脸上还有淤青，木然地一支接一支抽着烟。

“英俊你来太好了，你说我该怎办……”季方脱离了发呆状态起身迎了上来。

“二哥，你这脸怎么了？”赵英俊知道，季方被打了。

“你先抽烟，这烟客户给的，50 块一盒呢……”给赵英俊点上烟，季方说起了这天上午的事……

本来季方和女友的感情就临近崩溃，最近又联系不上，季方便动用了一切关系来寻找，终于，他从凌雪、许丽丽以前工作的过的服务台同事那知道了许丽丽外婆家的地址，便找了过去，当敲开门时，许丽丽见是他下意识就要关门，被他一把推开，接着看到凌雪和张晓阳躺在床上一起看电视的情景……季方热血冲头，拉起凌雪就往外走，张晓阳直接被他给吓住了，想上前阻止的许丽丽则被季方一脚踢开。于是这一男一女在大街上一个拖拉一个原地撒泼，闹了起来。挨了一脚的许丽丽给凌雪的哥哥打了电话，没多久凌雪的哥哥打的来了，打了季方两拳，带妹妹回家了。

“英俊，你是我兄弟，今天别走，陪陪我吧……”季方的声音带着哭腔，赵英俊则有些后怕——如果二哥推门瞬间看到自己和凌雪一起躺床上看电视，结果又会怎样？

季方难过，赵英俊心里也不舒服，很多年以后当网络上出现“备胎”这个词后，赵英俊第一个想到的总是自己。于是就索性陪陪哥们吧，就当蹭 50 元一盒的烟了。季方下班后，两人找个小酒店，狠狠地喝了一顿，都喝得伶仃大醉，晚上索性就住在季方家。两个好友当晚稀里糊涂地聊了很多，赵英俊惟一记得的是，他问：“如果当初凌雪没跟你，那么我、大哥还有海涛，她会跟谁？”“谁也不会跟！”季方回答得很果断。

第二天赵英俊醒来已经是上午十点多了，酒精作用下他的脑袋撕裂般疼痛。正在这时，季方拎着满满一大塑料袋的东西进来了：“英俊，求你件事。这些都是凌雪最爱吃的零食，你帮我送到她家去，别说是我买的，就说你给买的……你代我去看看她，找机会帮我说说话。”

“没问题！”赵英俊果断应承下来，草草地吃了饭，便坐车去凌雪家。

凌雪家在郊区，不仅远，下车还要翻座小山，尤其是冬天有积雪的山路走起来更辛苦。但赵英俊顾不上这些，这一路上他都在计划该怎么和凌雪说，还想这次到底该向凌雪表白，还是帮二哥一把把他们劝合……

终于到了凌雪家，凌雪的母亲王阿姨——一个纯朴的农村妇女迎了出来：“是英俊啊，快进来。小雪现在不吃不喝自己闷屋里，也不说话……要不是她嫂子拦着她哥气得都要打她了。”

“没事，我去劝劝。”凌雪的情况虽然出乎赵英俊的意料，但由于平日里和凌雪暧昧含糊的关系，他对自己还是有自信的。

敲敲门，进屋，见凌雪正呆坐在床上，腿伸在被子里，面无表情一动不动，对赵英俊的进屋没有任何反应，而赵英俊尝试各种话来打破僵局也毫无效果，以至于赵英俊很想把手指放在她鼻下看还有没有呼吸……

“这是你最爱吃的，我给你买的，吃点吧……不吃东西怎么能行。”无奈之下，赵英俊想到了季方给买的那一大袋零食，打开了一盒冰激凌递了上去，暗想如若以此为突破进而表白成功，会不会太对不起二哥。

凌雪终于说话了：“你买的？你又不知道我喜欢吃什么！是季方给买的吧？”

“呃……是，是。”赵英俊臊得脸红脖子粗——尽管和凌雪单独在一起的次数不少，但自己却连她喜欢吃什么都不知道，凌雪却能一下猜出这是季方给买的。赵英俊终于发现，其实自己在凌雪心目中距离季方，还是有相当远的距离——既然自己铁定没戏，那就为二哥仗义到底吧。

接下来赵英俊展示平生所学，用尽一切可以用的劝说办法，足足劝了两个多小时，而这期间，凌雪大多数时间是木头人状态，偶尔发现赵英俊咳嗽或嗓子有些哑了，会打开个果冻或饮料递上来：“先润润嗓子，慢慢说。”然后继续当木头人。当两个小时过去，赵英俊再也没有任何办法去劝说对方时，凌

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

雪说话了：“你帮我和季方这么撮合，我还是挺谢谢你的。不过……不知道我有没有误会你，咱们单独相处也这么多次了，你……一直是拿我当姐姐？”

“是！”想到痛苦万分的好友季方，想到自己和她这么多次的独处却半路莫名出现的帅哥张晓阳，赵英俊昧着心，表情坚定地回答。

“这样啊，看来是我自作多情了。你累了吧？走吧。”

“嗯，等你平静平静，一起出来吃顿饭吧。我请。”

“用不着。”

“好，那我走了。”

“走吧。”

当赵英俊从凌雪房间中走出和王阿姨告辞，王阿姨大吃一惊：“都到吃饭点了怎么不留下吃饭呢……”

“不用，我在凌雪那吃饱了。”赵英俊强装笑容。

“妈，让他走吧，赶紧走！”房间里传来了凌雪的声音。

“小雪你怎么说话呢，英俊这孩子挺好的……”王阿姨觉得很对不住赵英俊，“你也别往心里去，等她气消了就好了，以后有空还常来玩啊。”

赵英俊又挤出一个笑：“没事儿。那王姨，我走了。”然后对着凌雪的房间说：“姐，我走了啊，再见！”

“走吧！不会再见了！”

刚走出院门的赵英俊听到凌雪这句话，再也控制不住心中的难过……他不知道自己怎么下的山，怎么上的车，就记得在车上接到了刘小龙的电话——他外甥要来他们家玩，由于他电脑里不适合小孩子看的东西太多，于是打算把 GBA 给小孩子玩，让赵英俊尽快给送过去。

5

时光荏苒，仅仅三个月的时间，赵英俊那自以为刻骨铭心的悲伤便淡漠到无；而季方也很快走出心情的低谷，接受了那个叫吴燕的女同事，赵英俊来广州前还参加了他们的婚礼，而且季方婚后仕途顺畅，这次来参加赵英俊的婚礼时已经提到正科级了。而赵英俊在那之后的大学生活，则始终过着上学上网打游戏惟独没有妹子的单身快活日子，当他把最新的《火红·叶绿》都玩得差不多想要往一盘卡里传时，想到又该找刘小龙去借 GBA 了——不过这次应该不是借，而是买回来，毕竟年刚过完，自己压岁钱收了不少，也没有值得追的妹子去花钱，是该给自己的 GBA 赎身的时候了。然而刘小龙的答复是：那台 GBA，已经在他外甥的手中被分解得支离破碎，连残骸都被刘小龙妈妈扔进了垃圾箱……

“收拾完没有，英俊。妈说收拾完了带我们去六中的广场散步。”不知道什么时候，孙晓玉来了，看到老公正对着装在鞋盒子里的游戏机和游戏卡发呆，就催促一句，赵英俊的思绪就此从十年前的回忆中回到了现实，于是三下五除二把所有东西打包，穿上棉衣，放下一切回忆，跟着父母和孙晓玉去家附近已经改造成社区广场的六中操场，体会这现在进行时的幸福和快乐。

当把在老家的婚礼举办完，赵英俊和孙晓玉便要离开老家了，在打的到市中心解放路的十字路口等候绿灯时，赵英俊发现不远处路边围了一群人，原来是一个矮瘦的男子戴着耳机麦克在叫卖演示旋转式拖把，而旁边给他搭手的那个女人……不正是凌雪么？十年过去了，自己心中这位公主般的姐姐并没变老——起码远看是如此，但她嫁的竟然是一个路口叫卖拖把的小贩，那男的真的是他老公吗？如果当初跟季方没分手现在该多舒服，起码不用大冬天去街边站着卖拖把……正想着，车开动了。

孙晓玉问：“刚才等绿灯时你一直往路边看，看什么呢？”

“卖旋转拖把的。”

“旋转拖把有什么稀奇的……你好歹年年参加两届展会，那东西没见过？”

“看卖拖把那人促销啊。我跟你说过没，营销这种事情，民间的方法其实有很多可取之处……”

“好了好了。”一听他又开始扯营销的大道理，孙晓玉赶紧转移话题，“对了，你从家里拿的那一大堆纪念的东西，都带齐了没有？”

“带齐了。”看着车窗外，赵英俊如是回答，但又立刻想到了那个 GBA，那个因为自己一次失误的感情赌注最终毁掉的 GBA……

就当带在心里了吧。

玩家点评

PSP **超级机器人大战 扩展行动**

厂商：BNGI 类型：S · RPG

评论人：那达林 评分 8

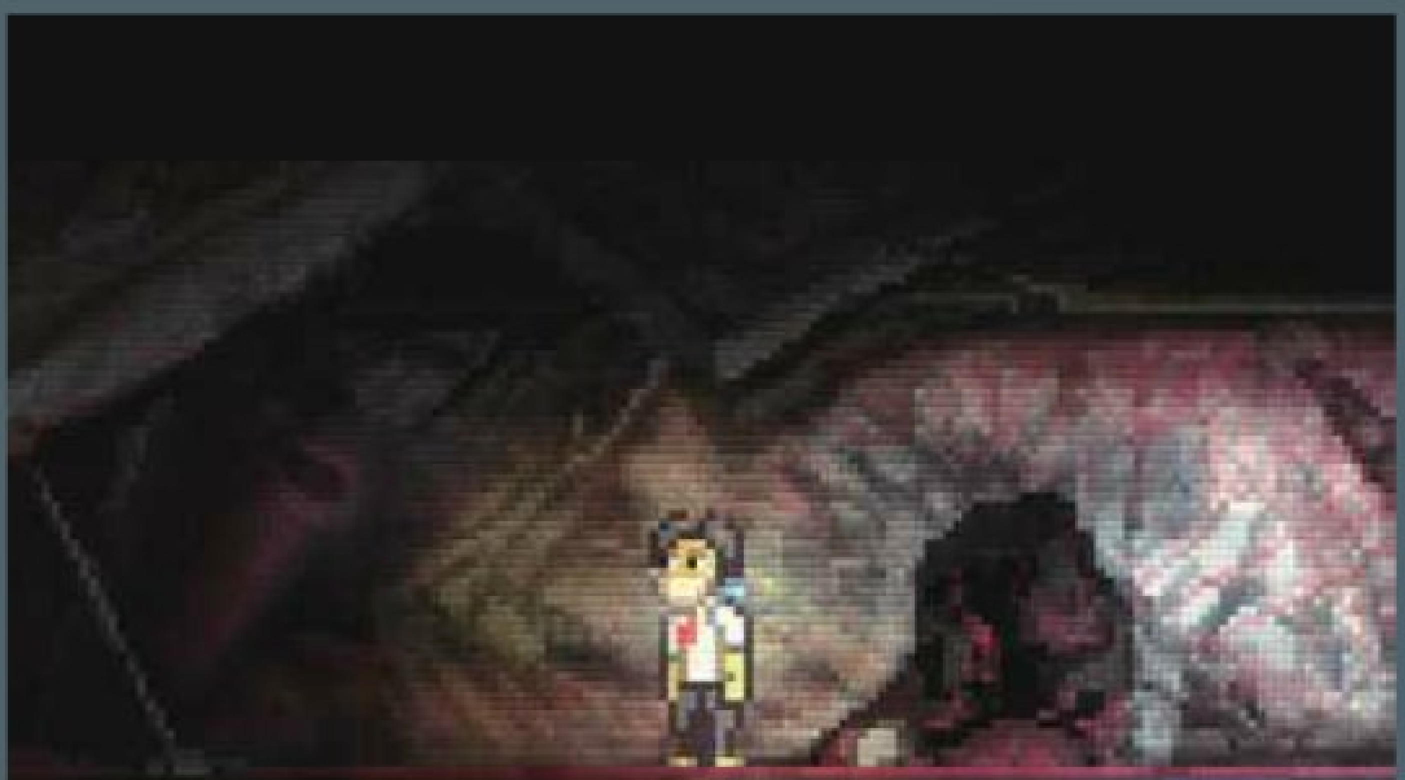
《扩展行动》是眼镜社在 PSP 平台上推出的充满改革性要素的一款机战，采取分章节的方式进行发售，共为八章，参展作品更是多达 50 部。游戏对机战系统中传统的精神、武器等元素都采取了很大的变动，足以让老玩家眼前一亮，比如机师精神在击坠敌机和回合开始阶段都会得到一定数值回复、不同武器携带不同的特效等等，再加上引自《机战 neo》的围殴系统，从而让游戏的战场策略性提升了一个等级。围殴系统重在考验玩家布阵的战术，由于敌我双方都有包围效果，因此游戏中很少能够派遣一个能力很高的机体冲到地方面前“开无双”，这也保证了游戏的娱乐性。本作的 BGM 可说是下了一番苦心，每部作品都有 2 ~ 3 首曲目，不乏当初脍炙人口的激燃乐曲。游戏的不足之处在于每个任务都能反复游玩，可以通过重复进任务来刷级刷钱刷素材，时间一长多少有些乏味。推荐给“《机战》系列”的粉丝以及机器人动画爱好者们。

PSV **孤独的幸存者 导演剪辑版**

厂商：Curve Studios 类型：AVG

评论人：nyx-eiji 评分：7

本作是由 Jasper Byrne 一个人历时 8 年时间反复修改而成的一款恐怖题材的游戏，PSV 平台匮乏的恐怖游戏阵容来说，确实制作得十分精致讨巧。游戏中存在天数的设定，一步步探索未知的区域，找到幸存的人类，从怪物手中死里逃脱是玩家每天必做的事情，在紧张刺激的生还之余，主角还能找到属于他的乐趣，可以制作出多钟美食，帮助幸存者生存下来、养一只小猫来说说话等等。游戏中特别注重恐怖气氛的塑造，僵尸的吐气低吟声，渐渐飘过的薄雾，弱亮昏暗的光线，被怪物袭击后的心跳声，与危险到来时的压迫感也被很好的表现出来。游戏的多结局与多周目设定为游戏提高了可玩性与挑战性，适合喜欢恐怖或者僵尸生存题材的玩家。不过毕竟还是小众游戏，流程比较短，100 港币的价格略显性价比不是很高，而且语言只有英文，英语功底不是很好的话，可能玩起来摸不到头脑，打起来也比较吃力，烂尾的可能性很高。对于不喜欢恐怖题材的玩家来讲，玩起来可能会比较压抑。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

武之刃，樱之华

“《战国无双》系列”十周年特企

“无双”这个词在游戏领域，往往意味着玩家化作某个牛人一骑当千。而在“《无双》系列”刚诞生的那几年中，“无双”还都和三国题材紧密相连，直到10年前，又一款和《真·三国无双》玩法相似但感受又大不相同的游戏的诞生，让《无双》这个系列多元化起来。今年的2月11日，《战国无双》也迎来了自己的10周岁生日，这辑我们来回顾介绍“《战国无双》系列”的成长史。

文 马修 美编 澄香

一、从三国到战国的武者·战国无双

话说《真·三国无双》从诞生之初，便给了玩家一种完全不同于以往的游戏体验：化身为乱世中的武将，驰骋于疆场，于乱军中将敌将一一击破。而每作《真·三国无双》的进化，也都是围绕着新角色、新战斗以及新系统来进行，当然也希望会有更优秀的画面和音乐……于是《无双》玩家就有了新的期待，既然一切都想要新的，那能不能干脆以《真·三国无双》的玩法换个舞台背景来做个全新的《无双》呢？Koei告诉玩家：这个可以有。

2003年公布的这款《无双》新作的舞台是日本的战国时代，登场武将则全部是战国的，战役当然也都是那个时代的著名合战……

2004年2月11日，名为《战国无双》的全新游戏发售。

日本的战国时代跨度很长，而作为系列开篇的第一作，以群雄割据这个节点为主，包括织田信长的天下布武、武田信玄和上杉谦信的拉锯战、德川家康败走三方原、羽柴秀吉大破明智光秀的山崎之战……一直到大阪夏之阵德川家康消灭丰臣势力彻底统一日本。轰轰烈烈的一部战国时代无双大剧就此拉开。

游戏登场的武将，也不止是上面提到的大名，还有真田幸村、森兰丸、服部半藏等出身名门的武士，五右卫门、阿国、前田庆次、杂贺孙市、浓姬等也都登场，还有女忍这样完全原创的角色甚至男女自创角色。尽管之前在《信长之野望》、《太阁立志传》中很多角色都已出现，但本作仍和之前的“《真·三国无双》系列”一样，为每个角色绘制了个性十足的形象。

在游戏发售前，大多数玩家都以为这是一款披着日本战国外衣的《真·三国无双》，但实际玩时会发现无论是整体还是细节，差异都太多了，像在《战国无双》中有大量的连续蓄力键的攻击组合，而无双技不仅可以像《真·三国无双》中那样一直按住○键来发动，还可以立刻改按其他攻击。水墨风格的画面和战场更是日本古风十足，阵太鼓、戴斗笠插旗子的足轻、全身大铠的战国大名、高耸的古城、各种和式街道建筑、饭团……XXX斩变成了XXX讨，发动无双奥义还会有大字特效出现……尤其是增加的城内战以及相应的无限城，让游戏玩起来非常有特色，乱入的吕布则给玩家一个不小的惊恐加惊喜。系统上，任务制的设定让整场战斗都不再轻松，几乎是全场无冷场，而这个突破不仅在后来的“《战国无双》系列”中得以强化，也延伸到了老牌的《真·三国无双》和后来的《高达无双》等兄弟系列中。相比于《真·三国无双》的ROCK风格，《战国无双》的音乐更加有和风，即便是快节奏的曲目也不乏日本传统乐器的伴奏，历史的厚重和游戏的爽快，在本作中得到了相当高的融合。

不过游戏也有不足，首先就是相比前后的《真·三国无双》人物有些少，然后是时

代设定关系画面色调整体灰暗（但也不乏花之都那样的美景），而难度上，NPC等级随同主角增长的设定直接让高难度下高等级的角色打起来经常比底等级更吃力。大概是时间跨度太长，所以游戏本身在历史设定上也有不少混淆，比如让真田幸村参加了川中岛合战、让伊达政宗乱入各种早期他小时候甚至出生前的战争中，然而到大坂之战时也还是个拿着木刀的毛头小子。几个特殊NPC角色明显在给后面的《猛将传》留后手……而且BUG也依旧在，笔者当初在打无限城时候就被突忍扔进据点里面然后出不去了。

虽然槽点比较多，但玩起来和《真·三国无双》的感觉差异实在太大，因此沉迷于此游戏的玩家相当多，加上来自“《真·三国无双》系列”的最强武器、最强马匹的设定，让游戏玩起来既有爽快感也有收集乐趣，更关键的是：这的确是一款日本战国风十足的无双游戏。

不出玩家们所料，2004年9月16日，《战国无双 猛将传》发售了，在路过桶狭间时成全了织田信长斩首行动而名垂史书的今川义元、日本史上第一个草根公卿丰臣秀吉以及猛将本多忠胜和女儿稻姬，都成为了正式可用的角色。新增了小牧长久手、金崎、杂贺三场战役，还追加了决斗、相扑、死守这三个仕合模式，增加了更强的五级武器，当然也修复了那个敌人等级随同我方一同增加的设定。和之前的《真·三国无双》和《猛将传》的联动一样，该作也需要读取初代《战国无双》来联动。

※最强者之辩：前田庆次VS本多忠胜

之前在“《真·三国无双》系列”中，广大玩家见识到了吕布的强悍，而在《战国无双》中，则展示了来自日本战国时代的两大强者：前田庆次和本多忠胜。前田庆次在日本历史上的记载是位行为特立独行、无拘无束的倾奇者，游戏中则是一个技能好、攻击力相当高的猛将，游戏中的宝马松风便是这位倾奇者的坐骑。本多忠胜则作为德川家康的忠诚部下登场，比起前田庆次，本多忠胜招式更倾向于运动中出招，而且和《真·三国无双》中吕布出场一样，本多忠胜出场连BGM都会变，在游戏垦荒之初的无道具无好兵器无等级这三无情况下和这位一生无败绩的猛将战斗的话，结果有二：1.被干掉；2.胜得非常辛苦。两个强者的战斗风格各不相同，而《战国无双》又不是对战游戏难以分出高下，所以随着《战国无双 猛将传》中本多忠胜也可以使用，有关这二人谁更强的漫长争论便开始了……

武之刃，樱之华——『《战国无双》系列』十周年特企

跟风者：劲风与歪风

进入2005年，曾经跟风3D格斗游戏风潮诞生的“《无双》系列”距离其成功转型为一骑当千动作类游戏也已过去了5年，而在这一年中，忽然刮起了一个“无双类游戏”的跟风热潮，7月的《战国BASARA》、11月元气的《战神》都是设定在战国时代的同类作品，半年之内两部作品跟风，风潮还是很猛的。

《战国BASARA》由Capcom推出，作为老牌动作游戏天尊，Capcom的动作击打方面胜了《战国无双》一筹，兵种设置更是沿袭了其街机时代的兵种丰富而有特色的风范，游戏风格上则更强调喧哗，各种

▲《战国BASARA》作为《战国无双》的同类型游戏，可谓是劲敌般的对手。

台词吐槽嘻怒笑骂以及喊杀声惊叫声不绝于耳，打起来热闹非凡。尤其和《战国无双》形成强烈对比的，是《战国BASARA》极其重视色彩上的鲜艳，红墙蓝天这些都是《战国无双》所没有的。《战国BASARA》的出现，可谓终结了Koei在一骑当千类动作游戏中的一家独大。不过Koei毕竟是做战略游戏出身，所以战斗中的战场感也是《战国BASARA》所不具备的，而且这种根本性的差异在以后两个系列的作品中也延续下去。可以说，在一骑当千动作游戏这个领域上，互为劲敌的两个系列探索出了两个完全不同但又都非常优秀的游戏方式。对于《战国无双》来说，《战国BASARA》即使是跟风也绝对是一股劲风，Koei稍有松懈，自家的《战国无双》便可能被远远地甩在后面。

而这年11月元气推出的《战神》，同样是以战国时代为背景，同样以一骑当千为卖点，但元气似乎并未掌握之前两大战国题材一骑当千游戏成功的要点，而是单纯地以同屏65536个敌人以及连击数轻易过万等外在的皮毛要素来宣传。虽然也在战国割据的大背景下，但厂商不以历史为平台却以讨伐魔物来进行游戏设定，更削弱了此类游戏重要的世界观依托。最终，元气的《战神》成为跟风跟歪了的一个典范。加上这年3月索尼第一方就已推出且大获成功的《战神》，这款跟风跟歪了的可怜作品甚至在称呼其名字时，都要加上厂商名做前缀而被称为“元气战神”。

▲作为跟风之作，元气《战神》学到的只是皮毛。

掌上合战：激·战国无双

2004年末，NDS和PSP的相继发售，让掌机正式进入了一个新的世代，而随着《真·三国无双》登陆PSP，“《无双》系列”也正式开辟了其掌机化的第二条路。PSP的《真·三国无双》改编自3代，相比于PS2原版，画质缩水和同屏人数降低还算在可接受范围内，但取消了最强武器、通关后等级清零就很让人不爽了，而且因为早期对机能挖掘太浅，使得这掌机版的第一作《无双》采用了走格子风格而非大地图，而这个风格在随后不久的GBA版中也得以继承。因此在对未来掌机版《无双》的讨论中，是否

走格子、有没有最强武器等都是当时掌机玩家对《无双》新作的期待。

于是接下来的《激·战国无双》让大家失望了，因为首先这款掌机上的第一款《战国无双》也是走格子类型，而且从预告的图来看，如果说PSP的《真·三国无双》的格子还是比较文艺的图标+路线，那《激·战国无双》直接大方块拼接的格子简直是简单粗暴了。但是玩家也有发现：这一作有一种名为“术符”的道具，这其中既有增加我方士气、回复指定单位体力、二次行军、濒死加速以及火攻等作用的战术符，也有开门、决堤等作用的计略符。丰富的术符配合原作精彩的任务制设定，令原本因为妥协于机能的走格子一下就变得策略性十足。如果说在《真·三国无双》里说其走格子增加战略性还有点底气不足，那么《激·战国无双》完全可以高傲地宣布：哥是最有战略性的《无双》！而与此对应的，便是最强武器的获得！游戏中每名武将都有自己的专用最强武器，和原作类似，满足特定条件便可以入手，大大明确了玩家的目标。

▲《激·战国无双》的战斗画面，相当优秀。

▲在地图画面使用术符。

游戏改编自《战国无双》和《战国无双猛将传》，登场的人物自然也都是原作中人了，而这些武将们的剧本被分为东方武士团、西方武士团、织田军以及满足条件才会开启的真·西方武士团这四大篇章。而NPC不仅包括了战国时代的武将，三国武将们也在本作中乱入，不仅可以收服作为副将，更可以在专门的篇章“无双的继承者们”中去挑战魏蜀吴三大势力的猛将和君主们。

从游戏素质上说，《战国无双》在掌机上的第一次登场，可谓是一鸣惊人。而在这之后，掌机玩家便也更加期待已经公布的《战国无双2》的掌机版起来。

弹子无双：柏青哥战国无双与弹珠战国无双

◀最新的《柏青哥战国无双2》。

如果说在美国把知名的影视游戏给老虎机化是游戏界的一个普遍现象，那么这种现象到日本的话，柏青哥化往往会更普遍，因为柏青哥实在是日本人民非常喜闻乐见的一种业务博彩型街机（俗称：赌博机）。由柏青哥厂商山佐株式会社与Koei合作开发的以《战国无双》为题材的《柏青哥战国无双》于2007年推出，登场武将有真田幸村、服部半藏和前田庆次，虽然这不是Koei本厂制作，但该作无论音乐、画面还是语音都是浓浓的初代《战国无双》风，玩法自然也是把《战国无双》的要素融入到柏青哥的游戏及规则中，尽管《柏青哥战国无双》推出时2代都上市

很久了，但这完全不能阻止《战国无双》玩家们以此机台消遣的热情，2007年9月，该作还移植到了PS3上。2010年，推出了《柏青哥战国无双 猛将传》本多忠胜、稻姬等更多新武将加入，后来还有《柏青哥战国无双2》。而同年，京乐产业还推出了《弹珠战国无双》，顾名思义，这是一款《战国无双》主题的弹珠台游戏筐体机。

二、东西对抗录：战国无双2

2006年2月24日，距离《激・战国无双》发售两个月后，《战国无双2》发售了。和以1代和猛将传为蓝本改编成大量战略要素的走格子版《激・战国无双》不同，《战国无双2》是不折不扣的新作：大量的新武将，大量的新战斗，甚至连主要的时间点都变了。在初代虽然也有像大阪夏之阵那样战国时代收尾的战争，但不过是给主角地位的真田幸村一个辉煌的结局，整体上初代的时代还是侧重于割据群雄们的纷争，因此连主题色调都是"墨水描画群雄割据的时代"（制作人鲤沼久史访谈中的原话），而2代更侧重于丰臣秀吉继承织田信长遗志继续完成统一日本到德川幕府消灭丰臣一族的那段历史，也就是从安土桃山到江户，相对于群雄割据时代的战火连绵，安土桃山时代是一个从战乱到和平的过程，大量文化也都在此时得以兴盛起来，因此在色调上，《战国无双2》明显比初代鲜艳得多。不仅如此，登场角色上，也大有年轻化偶像化的趋势，模样怪里怪气的今川义元在初代的《猛将传》中踢了一路蹴鞠后到二代中彻底成为了他人的垫脚石——在织田信长的回忆中被干掉；上杉谦信和武田信玄这老哥俩依然在川中岛对峙兵法谋略，还分别在手取川与三方原给织田信长、德川家康两个天下人各一次难堪。织田信长的天下布武也在重演，最后和近侍森兰丸、夫人浓姬一起死于明智光秀的叛乱……但更主要的，则是丰臣秀吉的天下统一以及德川家康和石田三成的东西军对峙上。而相对于德川一方德川家康、本多忠胜、服部半藏等的肃杀，石田一方的石田三成、直江兼续这些都更有朝气，加上要情有情要义有义气要模样有模样的浅井长政（用织田信长在本能寺一话狼狈逃命时，浅井长政带援兵出现拯救大舅哥于危难时的大义当时深深感动了笔者），很明显这一作已经非常注重女性玩家了，甚至就人设而言，该作和前作的人设已然是两个世代的感觉。当然，如果清一色都是模样俊朗的帅哥那就Galgame向了，所以除了这一众偶像

▶金盔金甲的丰臣秀吉，其装束可以看做是本作的代表色调。

帅哥以及群雄割据的大名猛将，依然有一腔热血的真田幸村、长大了霸气外露的伊达政宗，也有立花訚千代这样的女武将来和稻姬作伴，更有岛津义弘这种夸张的大汉，可以说，这一作虽然在人设上开始了偶像路线，但还是相当适度的。

制作人在接受访谈时曾经说过，对该作的定位是：最爽快的一作《无双》。而该作在节奏上也的确比前作以及之前的《真·三国无双4》要快，这里包括了战斗节奏、移动速度以及背景音乐节奏等各方面。尽管在加快节奏，但不少仍有浓浓的和风，毕竟古典曲风不等于慢节奏。

游戏的人物增加，出招的类型也丰富起来，除了前作的出招方式，本作也出现了不少《真·三国无双》式的那种连按普通攻击接一下蓄力攻击的打法，更重要的是还增加了特殊技，有的武将由于特殊技的存在而强到逆天，但也有武将因为这个而削弱，某种程度上也算是一种平衡。而不同难度下杂兵的攻击欲望不算很强但高难度下武将够狠，这些也都极大限度地削弱了此类游戏无可避免的“割草”问题。而每个角色的外传，也一定程度上是一个期待。

除了前作的无双演武、模拟演武以及无限城，本作还增加了商店和双六，商店用来够买技能和打造武器，双六这个走格子抢旗子的无双还是开启阿国的关键。

在游戏系统上，2代有个很重要的系统——技能，对武将有不同的影响，虽然设定不错不过也带来了争议，首先是让《战国无双》乃至整个“《无双》系列”引入了“刷”这个系统，原本设定严谨挑战性极强的福利出现条件变成了刷概率碰运气，对于一些难刷的技能尤其要在击破该武将前先存档然后反复不断重复击破他的操作，笔者当时经常会为了某个关键的技能而不断S/L击破一个武将十多次，这在日系游戏刷刷刷高度泛滥的今天看当然不算什么，但对于当时以追求爽快为目的的《无双》玩家而言，实在是痛苦，更糟糕的这只是一个开始。不仅同期的《真·三国无双 二度进化》的最强武器同样靠刷来获取，后来的《无双大蛇》、《真·三国无双5》等也都把刷作为了游戏的一个重要设定。而另一大争议点就是当虎乱达到第三级后便会强到影响平衡，导致不少玩家为了让游戏不至于玩得太无脑，只用到“虎乱2”。

不过和以前历代《无双》的正传半年之后就出猛将传的规律不同，2代的《猛将传》在一年半之后、也就是2007年8月23日才发售，作为《猛将传》自然需要和2代联动，模式上增加了佣兵演武——帮助大名平定天下的同时也让身为佣兵的自己名垂青史，而且给每个角色增加了第二秘武（和4级武器威力相同但武器能力不同）；角色方面，今川义元再度复归，佐佐木小次郎和柴田胜家也都从NPC转正为可使用角色，而且一口气增加了前田利家、加拉夏和长宗我部元亲三个新人。连桶狭间的战役也都跟着今川义元复原了。不过距离2代的发售实在是太远了，以至于2代的热度都降下，当重拾起来用完新人拿完全部第二秘武，又难免会有匆匆完结之感……

▶以扇子做武器、背后印着『大一大万大吉』旗印的石田三成的人气度很高。

◀石田三成的宿敌德川家康。虽然这作有了明显的蓝天，但还是觉得有些雾……

※战国最强：宫本武藏

玩家们有关前田庆次和本多忠胜谁才是《战国无双》最强实在是旷日持久，结果到《战国无双2》发售，这个争论因为《战国无双2》宫本武藏的加入而被搁置了。我们知道，历史上宫本武藏是个很牛的兵法家和剑术家，在游戏世界中早已多次登场，这次在《战国无双2》登场，虽说看外表和高大威武的倾奇者前田庆次、猛将本多忠胜没得比。但武藏的刀快招式霸气，而且还有跺脚加无双槽的特殊技，使得这个家伙很早就可以去挑战高难度去拿第四武器、也就是第一秘武，然后用他的跺脚迅速积满无双→无双奥义秒人的无赖方法一路斩杀，有双人游戏条件的话，宫本武藏可以早早地帮着所有无双武将拿到秘武。不过在后来的《无双大蛇》中因为没有了跺脚攒无双的特技便也不那么强了，不过关于前田庆次和本多忠胜谁更强的争论，倒也没像初代时那么多了。

逐鹿天下：战国无双2 帝国

在《战国无双》诞生那年，也就是2004年，《无双》家族有个新的分支系列也紧随《战国无双》诞生，那就是加入了更多SLG游戏要素的《帝国》，第一作是《真·三国无双3 帝国》，然后是《真·三国无双4 帝国》，两作中间的初代《战国无双》并没有“帝国”的待遇，直到2006年11月16日的《战国无双2 帝国》。

相比于以登场角色为单位的正传和猛将传，“《帝国》系列”更倾向于在保留“无双式”爽快斩杀的同时，也展现有更深层次的战略游戏感。当然，作为追求爽快的“《无双》系列”毕竟类型上说还是一骑当千型的动作游戏，所以战略感也只保留在大地图的统一征战中。作为特色，该作还加入了文化度、地方特色和阵形等要素。

游戏中除了使用无双武将，也可以自创武将，和初代的系统相同，本作的原创武将也分为刀、枪、薙刀三种兵器，并有男性大

▲加入历史SLG要素是《帝国》的特色。

▲战斗依旧很激烈。

众脸造型、2代女护卫兵造型等素材可选，自创武将按照能力成长上限分为勇将、猛将、豪将、斗将、帅将和智将6种。除此之外，更可以选择大众脸武将，而这些大众脸并非如正传中宁宁变身后那样能力千篇一律，而是将各个武将的能力给个性化了，像史实中活跃的如毛利元就、北条氏康、小早川隆景、锅岛直茂等，其能力就更高一些，甚至连造型和声音的组合都与其他武将有差异化的处理。

老美主机上的《战国无双》

在“《无双》系列”成功转型的成一骑当千作品进而大红大紫的日子里，PS2作为当时世界上最畅销的主机也是如日中天，“《无双》系列”便是在PS2上成功转型。不过Koei并没有像一些迂腐的厂商和制作人那样搞站队伍独占这些，从《真·三国无双2》便开始跨到后进入到游戏市场的主机Xbox上。而到《战国无双》，两家一起出的传统仍然得以保留，2004年7月29日，在PS2版发售不到半年，《战国无双》便推出了Xbox版。尽管PS2的机能在当时三大主机里是最低的，但Xbox版还真没在画面上占到什么便宜。而后到《战国无双2》发售，在PS2版发售后的半年，也就是2006年8月17日，《战国无双2》便也推出了Xbox 360版，尽管在当时号称画面HD化但提升依然有限，不过这也成为了新世代主机上的首款《无双》，该作最大的特色是系列在家用机上首次加入了联机模式，该模式完全原创。而且和以往任何一作跨Xbox系主机有正传没猛将传的情形不同，在PS2版《战国无双2 猛将传》发售半年后，Xbox 360版也以DLC的形式推出了2代猛将传的下载版。到2007年，《战国无双2 帝国》也推出了Xbox 360版，但是这三作在XBox系列主机上的销量实在是差强人意：初代的Xbox版7万、2代的360版7万、《战国无双2 帝国》更只有3万。所以在这之后，Koei虽然依旧没有死守PS系主机平台，但也只是象征性地在Xbox 360上出个2代的正传与猛将传的合集版后，便放弃了这个更对欧美人口味的主机平台。

▲第七世代电视游戏机的首款《无双》——Xbox 360版的《战国无双2》，比起PS2版画质还是有显著提升的。

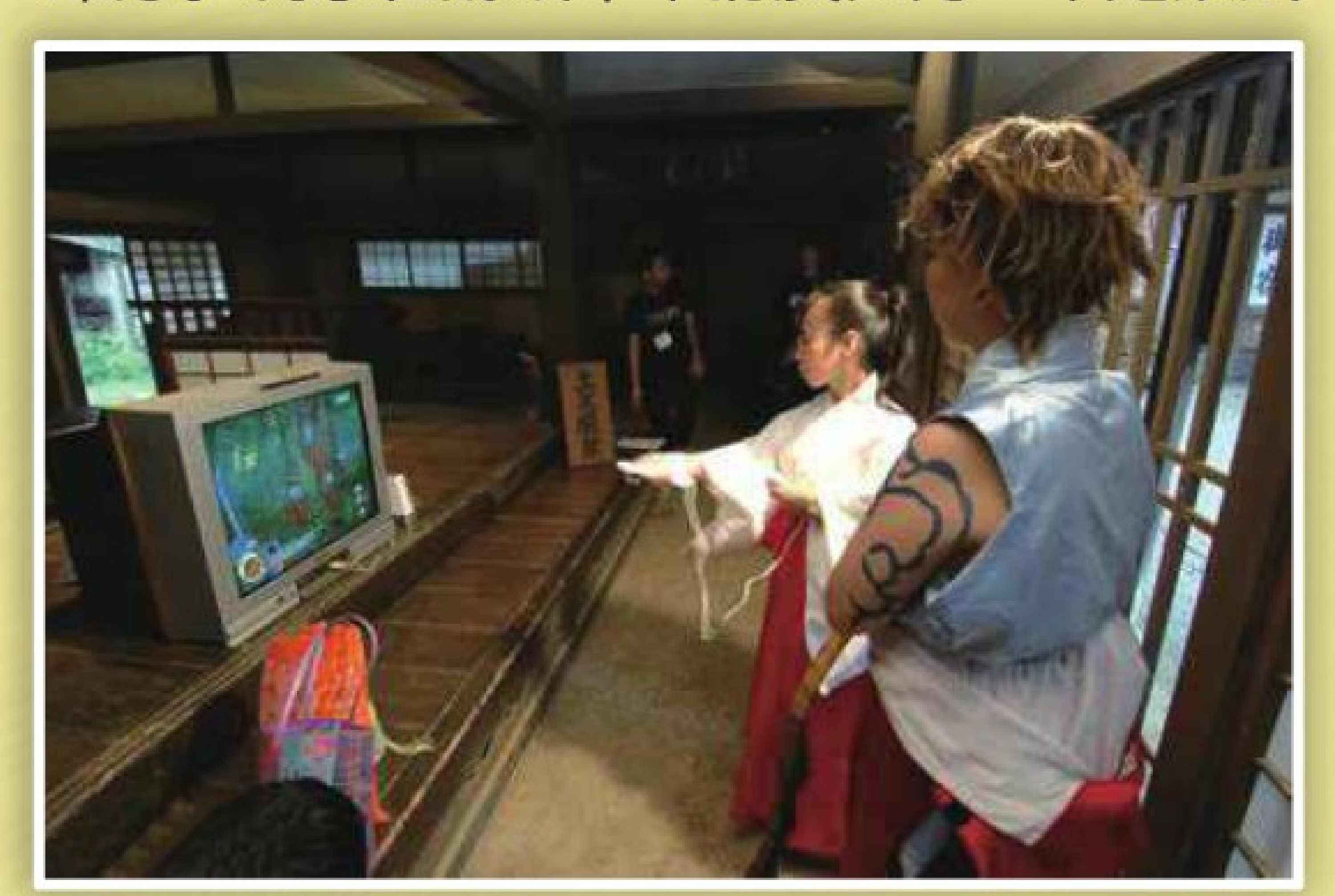
体感无双：战国无双KATANA

“《战国无双》系列”从诞生开始便是走的多平台发展路线，因此在2006年《战国无双2》开发完毕后，厂商就开始着手针对即将在11月上市的Wii开发一款特色的《战国无双》了。说起来Koei的“《无双》系列”虽然早早就走起了多平台路线，但对任天堂的机器始终不感冒，NGC上一作《无双》没有，GBA上仅有一款人数极少的试水性质的《真·三国无双A》，后来也公布了NDS版但发售日一延再延。大概是NDS的成功没法让人觉得走同样异质路线的Wii会不成功，所以Koei也早早地和任天堂进行了家用机平台第一次的《无双》开发合作。

游戏一开始定在2006年12月发售，也许

是新机器新玩法的问题所以延期到2007年9月才发售，标题也经历了《斩·战国无双》、《战国无双Wave》《战国无双Slash》一直到最终的《战国无双Katana》的改变，中间的开发波折之大可见一斑。如果从标题上看大概能看出一开始是打算做成纯体感的砍杀，但实际上成品却做成了光枪似的玩法，更多时候是要按照要求射中面前敌人身上的某个点。

游戏自然是以《战国无双2》为蓝本制作，游戏包括有织田信长统一天下的《立身之章》、剑豪之战的《剑豪之章》、描写风魔等忍者的《暗躍之章》、女性角色战斗的《救世之章》和大名们统一天下为目标的《天下统一之章》，每章下面还有5个部分。玩家在游戏中不扮演任何一个无双武将，而是一个主视点的、看不见自己长相的足轻，由武将们的训练教学开始熟悉操作。尽管这25个小关看起来也不错，但事实上游戏中完全要按照指定的任务一本道地去完成，光枪式的体感方式也远不如挥舞砍杀来得直接。在游戏发售前的试玩体验上还有人觉得这个游戏可以尝试，等到游戏发售后正式版以来，基本上就嘘声一片了，因为这种操作实在是和强调爽快自由的《无双》背道而驰……可以肯定的是，尽管经历了延期和多次更名，但Koei对这款游戏的态度还是试水。结合该作之前素质更低的《真·三国无双DS》，甚至很多玩家们都提出疑问：Koei你这是在故意黑任天堂么?



▲用体感操作来玩的《战国无双》。

▶战斗画面还是不错的，而且支持双人游戏。

和三国武将并肩作战：无双大蛇

玩家经常会有种很朴素的YY，就是把类型相近的不同游戏的人物放在一起会怎样。有期待就有市场，于是有了MUGEN软件，有了《Capcom VS SNK》，也有接下来说的《无双大蛇》。《无双大蛇》从设定上看简直是官方在恶搞：设定一个叫远吕智的魔王，以很奇怪的借口把《真·三国无双4》和《战国无双2》的武将融合到一起，或互相征伐，或来找自己麻烦……当然，游戏最主要的卖点就是两大“《无双》系列”的武将共同作战，所谓的故事设定不过是给这种恶搞般的融合找一个看着还算合理的借口。其实这类游戏只要解决了剧情的突兀，便也没什么大问题。系统上虽然把最强武器取消了，但却可以通过非常方便地加装各种武器技能而非常方便地得到实际意义上的最强武

▲初代的《无双大蛇》，现在已然成为《无双》大家庭中的一员。

器。由于特殊技被弱化，因此部分战国武将有些被弱化（尤其是宫本武藏），整体上玩起来还是相当热闹精彩的。说起来三国对于战国时代的日本来说也是个英雄辈出的遥远时代，像最勇猛的本多忠胜就被称为“日本张翼德”，而其坐骑的名字也是三国黑，能与故事中的古代猛将并肩作战，对众多战国武将也是莫大的荣耀吧，而这种段子也不时地出现于游戏中。

令人惊奇的是，这个大杂烩游戏并非是昙花一现，在初代留下诸多叫好和争议后，官方又推出了续作《无双大蛇 魔王再临》，不仅增加了《战国无双2 猛将传》中的新人物，还大大强化了原创角色来完善剧情。现在这个系列已经出到了2代，不仅有三国、战国武将和原创武将，连特洛伊勇士、圣女贞德以及来自《灵魂能力》和《忍龙》的角色们乱入，已然成为了无双大家庭中的重要一员。

高清回归的《战国无双2》

话说当年的掌机《无双》玩家们在感受到了《激·战国无双》的诚意和特色、

又体验了《战国无双2》的优秀爽快，当时很多掌机玩家都在热切期盼《激·战国无双2》。且和期待前作不同，这次的期待已经完全不在乎是否有走格子的设定了，换句话说正是走格子才赋予了《激·战国无双》如此的魅力特色……但期待归期待，时光荏苒岁月如梭，当《战国无双2》终于推出掌机版时，已经是2013年10月，2代这次登陆掌机，便是跨PS3和PSV推出的《战国无双2 猛

将传 & 帝国》，多年后推出的双平台《战国无双2》不仅不用像初代的掌机版那样走格子，而且因为机能的关系画面也好过原作，尽管距离之前的正传发售时间久远，但作为回忆，的确可以在HD画面下重温一下当年操控战国武将二度驰骋于疆场的游戏岁月。

▲再次回归的《战国无双2》，画面比原作自然加强了许多。

新世代的战国割据：战国无双3

前面提到Koei在《战国无双KATANA》之后被质疑是否是在有意黑任天堂，这个其实还真冤枉Koei了，再怎么说也是制作人们一年多的心血之作，为了用来恶心别人而做差那得多有闲有钱才干得出来？起码从Koei越来越多的《无双》来看，Koei是缺钱的。而且之前也真的是在探索一种新的《无双》的玩法的可能，只不过探索失败。于是最新作便继续以传统的方式推出，而且还是在Wii上。

《战国无双3》于2009年12月3日发售，在开发之时，PS3尚未完全走出首发高售价带来的恶性循环中，原本定于PS3上发售的《怪物猎人3》更是直接转到Wii上。相比Capcom，Koei就含蓄多了，起码《高达无双》、《真・三国无双》这些虽然往往是PS3、Xbox 360一同发售，但也都有索尼的份。不过这次《战国无双3》是例外，因为该作是Wii独占，而且由于之前有了经典手柄PRO，所以操作问题也得以解决。就在这一年初，Koei和Tecmo也实现了合并，成为了Koei Tecmo，于是以后再称呼其厂商，就也用KT了。

比起前两作，3代的时间跨度被大大延长，增加的新人中，一方面有北条氏康这样的大叔级大名，一方面又增加了加藤清正、竹中半兵卫和黑田官兵卫这三位丰臣集团的中坚，此外回归的女忍、新加入的甲斐姬和大帅哥立花宗茂也都非常受玩家的欢迎。特殊NPC的传统依旧保留，即上杉谦信的姐姐绫御前和战国时代后期的名将福岛正则。虽然大量新武将加入，但也有不少前作人物如宫本武藏、佐佐木小次郎和加拉夏没能登场，很多武将也没有自己的故事模式。

▲3代的画面比2代进化了很多。

不管怎么说，该作登场的武将都是相当多的，而作为区分，本作有武田信玄、上杉谦信、北条氏康争霸关东的“关东三国志”，织田信长、丰臣秀吉、德川家康三个天下人统一日本为主线的“战国三杰”，以及包括石田三成、直江兼续、加藤清正的“关原的年轻武者”。也有重温战国时代前后事的付费下载的DLC模式“战国史模式”。除此之外还有和个任天堂特别合作的一个模式：村雨城。可以看做是早年任天堂

▲与村雨城模式对应的Wii版专有角色——鹰丸。

游戏《谜之村雨城》的无双版，虽然可以用任意角色来挑战，但因为有些关必须要用角鹰丸也要练他。而游戏在系统上的变化，主要是增加了练技系统，练技赋予了游戏全新的打法：不仅可以破防还可以形成连击，当练技槽满发动无双更会使出威力更大、效果也更华丽的“无双奥义・皆传”，因此灵活地使用练技本身就成了游戏的一大玩点。在难度设定上，本作相比前作加强了不少，在初期打普通难度和后来拿秘武时尤其明显。此外还有战前任务选择的设定，而战斗中还有各种任务和击破效果，让游戏玩起来继续无冷场不说也一定程度上提升了难度感。

从画面上来说，《战国无双3》的进化也相当大，碧空万里的蓝天也终于出现在了“《战国无双》系列”中。和一代的厚重二代的快不同，本作在战斗节奏上更强调张弛有度，如关原之战为代表的关卡从大雾弥漫中开始步步为营直到双方全面开战，节奏拿捏得恰到好处；而真田幸村在最后的大阪合战中当丰臣秀赖被杀死后，德川大军全面进攻，在主公殒命、友军纷纷阵亡的情况下，放下一切以一己之力独自面对潮水般涌来的德川大军、最后一直杀进德川本阵，其热血感前所未有。

当然，游戏也还是有不足之处，在如此的画面显示下，Wii的机能有些力不从心，帧数问题相当明显，有时甚至会影响到玩家对游戏的体验。

※绫御前首次出现?

绫御前是3代增加的一个十分有特色的女性，如果但看外表，很难想象这位持魔杖着白袍的御姐竟然是上杉谦信大叔的姐姐，直江兼续那有着爱字的头盔便是绫御前所赐。其实早在《战国无双2》及其《猛将传》中，绫御前便以绫姬为名以护卫兵的身分登场了，即便在不能使用的3中，其相关素材

※萝莉烈女

加拉夏，本名明智玉子，在战国时代著名的大美女之一，在石田三成试图以留守在大阪城的加拉夏来胁迫其夫细川忠兴加入西军时，明智玉子以放火自焚的方式坚定了细川忠兴加入东军的信心。这样一位颇具悲剧色彩的烈女，在“《战国无双2》系列”以萝莉形象登场，而且在《战国无双2 猛将传》中几乎一路被杂贺孙市拐带。好在到《战国无双3 猛将传》中加拉夏有了自己正经的剧本，从一个躲在箱子里看着父亲征战的少女，直到背负父亲叛变弑主沉重命运的人妻，最后和宁宁、父亲等联合乱入到关原之战把福岛正则、细川忠兴等双方大将拉入明智军麾下向德川家康、石田三成宣战……起码在烈性子上，游戏中外表萝莉的加拉夏给复原了。顺便说一下，大概是历史上加拉夏的那把火放得太壮烈，以至于游戏中加拉夏在马上的普通攻击直接变成了放火，成为了不折不扣战国的马上超人。

扩张与统合：《战国无双3 猛将传》、《战国无双3Z》

按照惯例，《战国无双3》也是要有猛将传的，而这次的《战国无双3 猛将传》，同样让玩家等待了一年多，到2011年2月才推出。不出意外的是绫御前和福岛正则果然转正为了正式的可用角色，惊喜的则是加拉夏的回归，加上正传中没有个人故事模式的7人也都有了各自的列传，使得《猛将传》的无双演武下一下增加了10个人的故事模式。此外还有增加了第二稀有武器和第三稀有防具、增加天国和修罗难度、增加各种条件去完成的创始演武和腕试模式、增加角色语音、传纪的鉴赏等。

而和《猛将传》发售的同一日，《战国无双3》也终于以《3Z》为名再次登陆PS主机平台，该作直接融合了《战国无双3》和《战国无双3 猛将传》，当然和任天堂合作的村雨城模式肯定是带不过来了，但也把原本付费下载的战国史模式直接奉上，原本和村雨城有关的诸如坐骑防具则都关联到创史演武模式中。值得一提的是，由于对应PS3，《战国无双3Z》不仅实现了画面的高清化，更实现了稳定60帧的流畅，使得PS3版玩起来更加赏心悦目、代入感也更强。

▲PS3平台的《3Z》的画面水准再度提升。

值得一提的是，对于《战国无双3Z》，KT也继续其“特别版”路线，即缩水往PS2、PSP上移植，这次给移植到了PSP上——我们前面说的《战国无双2》的HD版于2013年出在了PSV上，但那并不是“《战国无双》系列”第二次登陆掌机，第二次的名额在这里呢。这套PSP上的《特别版》的最大特色是保留了原作的复杂地形，但也因此在画面表现上与之前同样强调画面还原的《无双大蛇 魔王再临》根本没法比，也可以说，从PS3移植到PSP的缩水度比PS2移植到PSP要大很多。当然，如果没玩过原作来对比画面，就游戏本身的素质来说，该作也还是不错的。

◀PSP版的《战国无双3Z 特别版》。

天下之战：战国无双3 帝国

正传、猛将传、帝国，已然成了Koei老牌的“《无双》系列”的标准模式了，所以有关《战国无双3 帝国》公布，玩家并没有多大惊喜，但还是期待这一作《帝国》能做出什么花样。

结果这次KT给了大家一个与以往差别甚大的《帝国》：以往《帝国》中的很多设定被废除，内政、战斗系统都有大幅改变，且有10名大名的故事模式战史演武。内政上，原本的部将提议的内政方式改为了以开发为主题的箱庭内政，通过建设集市、房屋、接到来增加收入和人口，从而增加兵力——兵力在游戏中非常重要，不要以为你牛你一骑当千就可以孤军迎敌了，别忘了你还有一大票专职拖后腿的队友呢。而战斗方面反倒极大简化，要进一起进，要退一起退，无任何战术可言，而且必须要到处去救那些在各处求救苦战的属下们……虽然事件和对话都非常精彩，但大力强化的内政系统和更加简化的战斗系统还是影响到了本作的爽快，好在和《3Z》联动武器的设定可以一定程度上提高游戏效率。当然，由于是在PS3上专门推出，其画面和动画都比已经相当优秀的本传又胜出一筹的。

▲特色的战史演武。

▲新的内政系统下，建设是大事。

▲专门为PS3打造的本作的画面比《3Z》还要强。

3D天下：两作《战国无双 编年史》

Koei、尤其是和Tecmo合并为Koei Tecmo之后，作为第三方厂商在外交上特别讲求各方面交好，像表态站队那种中二事儿当然不是制作历史题材游戏的KT能做出来的，反正麾下《无双》作品多，不用说跨平台，即便是把现有的好好给改改让某个独占，也能保证各大主机都有独占之作。在《战国无双》的问题上，尽管之前Wii没能实现独占《战国无双3》，但KT还是主动和任天堂示好，并在任天堂的掌机上首次推出《战国无双》游戏——和上次在NDS上的《真·三国无双DS》的敷衍了事不同，这次不仅诚意十足，还尽心尽力地把这款以《战国无双3》为蓝本、差不多和《猛将传》及《3Z》同时开发的作品打造得新意十足。

和之前的《真·三国无双DS》以及《战国无双KATANA》一样，主角不是游戏中的任何一个无双武将，而是以一个无双武将以外的原创角色的视点参与到战国时代一场场的战斗中，去感受这个时代。该作的男女主角为原创，但动作上还是中规中矩严谨的传统操作，和无双武将们的羁绊带来的武器收集要素也相当有特色并有挑战性。一方面游戏保留了原作中张弛有度的紧张爽快，并保留了原作较高的挑战性，一方面也保持着本作特色来推进游戏，更代入地去感受战国时代。在系统上本作大体上承袭自《战国无双3》，但也有战技、配信外传、用3DS硬币买武器以及对应的无意识通信和邂逅通信等基于3DS本身的特有系统，尤其值得一提的是，通过触摸下屏，玩家实现了在一场战斗中操作4名武将的战斗——这个创意其实早年在NDS版的《真·三国无双》公布时便提出过，但如今得以实现竟然跨越这么久，还好，最终还是成功利用到了NDS/3DS特色的双屏触摸功能。

▲通过触摸下屏可以切换操作角色。

2012年9月13日，这个颇有特色的掌机版《战国无双》再出续作，名为《战国无双编年史 2nd》，虽然还是以《3Z》为蓝本制作，但增加了藤堂高虎、井伊直虎和柳生宗矩三个武将，且增加了新剧本以及本地游戏在线排名的猛将演武模式，而且宫本武藏、佐佐木小次郎、石川五右卫门等在第三代中未出场的战国武将，以及一众“《无双大蛇》系列”的角色也作为敌人登场，本作的剧本重新划分，以树状分布，用3DS系统金币买武器的限制也有所缓和，而作为和前作

▲原创角色的战斗。

▲《编年史 2nd》新增的武将井伊直虎也将在4代中登场，《编年史 2nd》玩家可以说是提前体验了。

有一定重复部分的续作，本作也可以通过e商店下载专用软件来继承前作的存档。不管怎么说，这两作都可以说是和《激・战国无双》一样并列为掌机平台独有且非常优秀的《无双》，而这三作，都是《战国无双》！

◀和武将交流、增加羁绊依旧是游戏的一大重点。

精灵口袋世界的割据：口袋妖怪+信长之野望

▲这是一个战国武将和口袋妖怪的故事……

2011年12月，PSV发售日，一个让人看着匪夷所思的游戏的公布瞬间抢了PSV发售盛况的不少风头——KT和Pokemon合作，推出一款以《战国无双3》武将加上《口袋桃怪》诸多人气精灵的SLG《口袋妖怪+信长之野望》。游戏于2012年3月发售：名为乱世的大陆，信长策划着惊天动地的战争，而为了阻止信长的野心，身为大陆西南一隅的源之国大名的主角，开始讨伐信长，而一路上也要通过精灵的战斗来战胜沿途一个又一个的大名，最终成功阻止信长。在这款游戏中，熟悉的战国武将们不再使用兵器，而是有自己的口袋妖怪，其中还有与自己羁绊最深的最高连携精灵，通过作战，武将和口袋妖怪一同变强甚至一同进化，战斗虽然是战棋型，但最大6对6又是典型的口袋妖怪式的风格。而且和《口袋妖怪》正统作一样，一周目通关后游戏才真正开始，玩家可以扮演不同的武将大名，来体会口袋世界的战国群雄割据。而且无论是来自《战国无双3》的武将，还是来自《口袋妖怪》的精灵，在画师的笔下，都别有一番特色。

▲武将和最高连携的精灵有不少共通之处，像加拉夏最高连携的就是有着浓厚哥特风格的哥特米尔，织田信长则是黑色天龙雷库萨。

※消失的本愿寺显如

▲仅在初代登场的特殊NPC本愿寺显如。

如果以历史论，本愿寺显如这个大和尚一生荣华富贵，还动不动挟教众来威胁大名，虽然最终自己的生命以及一世荣华在石山本愿寺的大火中一同化为灰烬，但毕竟也是一个生前有权有势、身后名垂青史之人。不过在游戏中这位大和尚就太悲剧了，在初代和今川义元、本多忠胜、德川家康等一同作为有头有脸的特殊NPC登场，到初代《猛将传》连今川义元那模样的都转正了，大和尚陪着蛰伏的德川家康、小白脸浅井长政继续当特殊NPC。等到二代，那两位纷纷转正，本愿寺大和尚不仅没跟着成为无双武将，相反连NPC身分都没保住——没错，不光有头有脸的特殊NPC做不成，连大众脸都没混上，而且这种糟糕的状况一直持续至今：《战国无双 编年史 2nd》中将3代没登场的前两作的武将悉数恢复却惟独没有本愿寺大师，甚至在《口袋妖怪+信长之野望》里都没混个名。如今4代发售在即而消息都公布得差不多了，本愿寺显如还是没见踪影……

说到这里本篇专题就到结尾了，平心而论，作为一个资深的《无双》玩家，面对这些年《无双》的高度量产化也只能有选择性地玩。欣慰的是，10年前一接触便喜欢上的“《战国无双》系列”依旧踏踏实实地在推陈出新，保持着系列精品的本色。在这里问候一声生日快乐，感谢《战国无双》在笔者过去10年的游戏生涯中的陪伴的同时，也希望厂商能将这种踏实认真一直坚持下去，让玩家在以后更多的续作中化作一骑当千的战国武将，去体验尘封于异国历史中的割据乱世。

▶即将到来的《战国无双4》。

文 白菜 美编 Juxi

时隔8年的“《影牢》系列”最新作忽然降临PS3、PSV平台，着实让铁杆FANS们有些惊喜。本作相比PS2时代的前作画面大幅进步，从PV和前线情报上已经令人非常期待。那么实际玩起来感觉如何呢？是否保留了系列一贯的感觉呢？请大家一起来看看本篇攻略吧。

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

PSV	影牢 暗黑公主	
	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	
	Koei Tecmo Games	日版
	2014年2月27日	1人
	5800日元	对应交叉存档/PSV TV
	动作・策略	ACT

基本操作

按键	效果（陷阱战斗）	效果（陷阱设置）
左摇杆	角色移动	光标移动/切换天花板、壁与地面系陷阱
方向键←/→	选择当前发动陷阱	
方向键↓	当前发动陷阱重置回1号	光标移动
○	开启陷阱设置界面	决定
△	技能1/魔神之眼	（陷阱选择中）插入陷阱
□	技能2	（陷阱选择中）删除陷阱/（陷阱设置中）旋转陷阱
×	陷阱发动	取消
右摇杆	移动视角/视角锁定中更换锁定对象	移动视角
L	视角锁定	视角拉近
R	视角重置	视角拉远
L+R	陷阱连击视角	–
START	打开暂停菜单	–
触摸屏（左右划动）	选择当前发动陷阱	–
触摸屏（点击右下）	陷阱发动	–

※操作方式为游戏默认的TYPE A，玩家也可以随时在主菜单的オプション（OPTIONS）中进行更改。

系统详解

主菜单

ストーリー：故事模式。体验《影牢 暗黑公主》的主线剧情。剧情对话可按START键跳过。

チュートリアル：教学模式。以简单的陷阱复习或预习游戏的基本操作、简单技巧。

フリーバトル：自由战斗模式。自由设定战斗房间与登场敌人，进行练习战斗。可供设定的房间与敌人仅限在故事模式中遇到过的。注意在自由战斗模式下，任何系统经验值、ARK与WARL点数，乃至玩家个人数据都不会增加。（故事模式第1章结束后解放。）

ミッション：任务模式。在规定的时间与房间场景内，达成系统所给出的目标。（故事模式第3章结束后解放，之后随着主线流程进展逐渐解放内容。）

クロスクエスト：交叉问题模式。可以挑战其他玩家上传到PSN上的自制问题任务，当然也可以自己制作问题任务上传。（完成任务模式任意一项任务后解放。）

ミュージアム：鉴赏模式。可以查看自己的得分、敌人的名单、保存的战斗操作录像和网络排名。操作录像的保存方法为战斗中按下START键打开暂停菜单，选择“リプレイ保存”，即可保存从战斗开始到调出菜单为止的全部过程。另外在战斗结束后按下□键，即可保存整场战斗的操作过程。

オプション：设定模式。设定游戏的音量、操作方式等等。其中画面设定的“リアクションアイコン”是指战斗中关于敌人耐性与弱点等属性的图标表示。

セーブ：存档。

休整菜单（インターミッション）

在主菜单中选择“ストーリー”、“フリーバトル”、“ミッション”和“クロスクエスト”选项，均会进入休整菜单。休整菜单下的选项主要分为以下几项：

选项		说明
バトル开始		开始战斗
魔力解放		消耗WARL点数解放陷阱、技能以及服装。解放之后才可进行装备
装备变更		变更战斗中主人公装备的陷阱、技能和服装
データ	プレイヤー情报	查看主人公的情报
	エネミー情报	查看敌人的情报。按下△可在敌人背景情报和能力情报间切换
	メディウムのお愿い	巫女们给出的课题。达成后可以从对应巫女处获得系统评价值（故事模式限定）
	捕获コレクション	查看捕获敌人的情报（故事模式限定）
セーブ		保存当前游戏进度

魔力解放

消耗WARL点数解放陷阱、技能以及服装。以下重点解说陷阱（トラップ）和技能（アビリティ）的解放界面。

陷阱解放

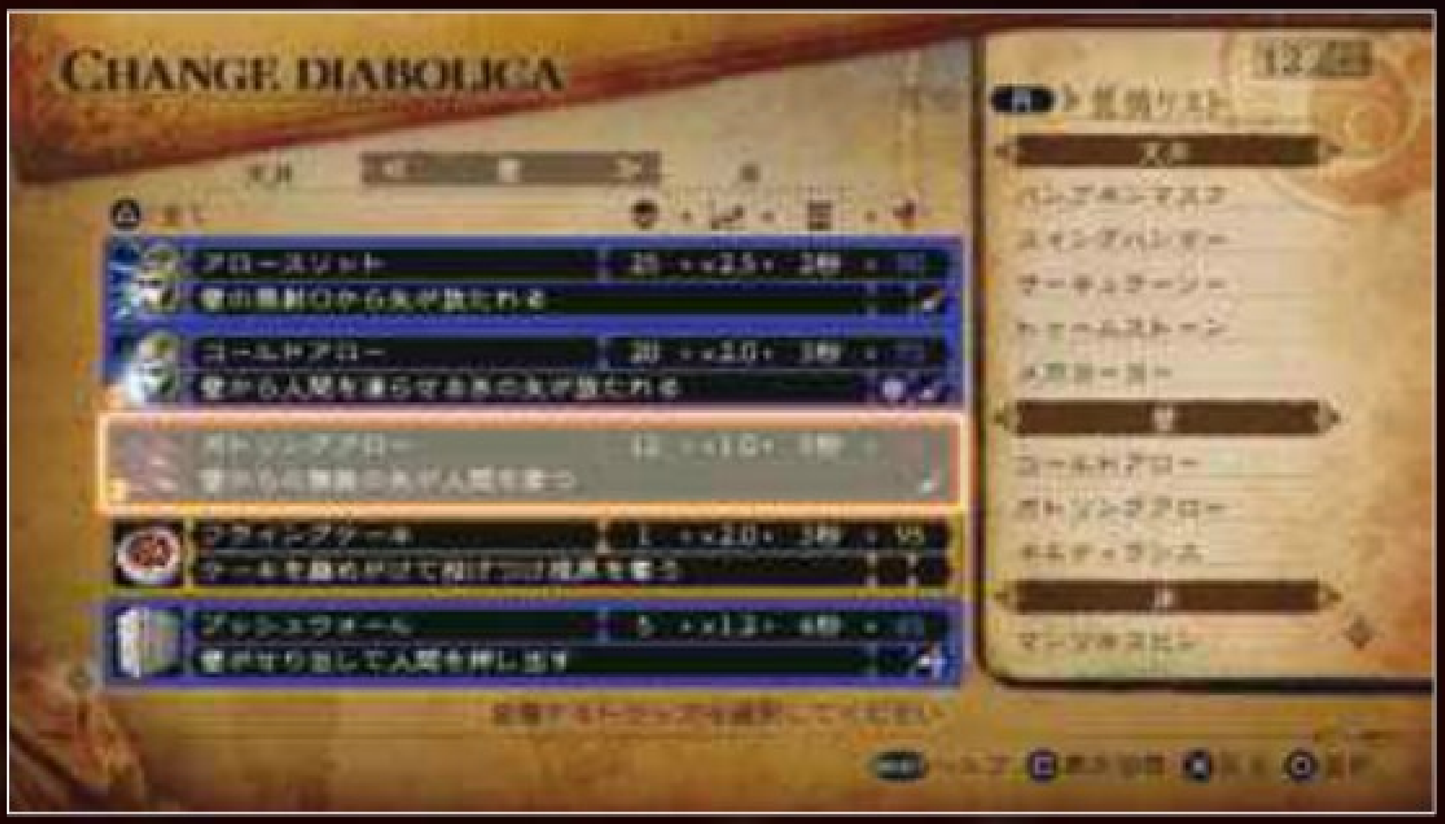
①待解放陷阱。骷髅图标代表伤害，箭头图标代表ARK倍率，沙漏图标代表魔力填充时间，三色图标代表华丽、残虐、屈辱三系的系统值。
②解放条件。解放当前陷阱所需陷阱熟练度，以及需要消耗的WARL点数。
③陷阱熟练度。此处显示玩家当前三系陷阱的熟练度。
④WARL计算。“所持”表示当前持有WARL点数，“コスト”表示解放当前陷阱需消耗的WARL点数，“残高”表示解放当前陷阱后剩余的WARL点数。

技能解放

①技能使用限制。
②技能再次使用的魔力填充时间。
③解放条件。解放当前技能所需消耗的WARL点数。
④WARL计算。“所持”表示当前持有WARL点数，“コスト”表示解放当前技能需消耗的WARL点数，“残高”表示解放当前技能后剩余的WARL点数。

装备变更

装备已解放陷阱、技能以及服装的界面。界面图标与“魔力解放”部分的相同，而陷阱、技能两项界面下，两者按L键的左侧均为候选界面，按R键的右侧均为装备界面。注意一定要右侧有空位时才能成功装备。陷阱的最多装备数会随着故事模式进展而提升。



战斗相关

“《影牢》系列”中主人公向来没有直接攻击敌人的手段，靠的全是陷阱与场景机关等要素来对敌人造成伤害。战斗的流程简单来说就是在场上设置陷阱→等待魔力填充完成后诱导敌人靠近陷阱→发动陷阱连锁削减敌人的HP。当敌人HP为0时，即可获得胜利。但实际游戏时还需要考虑种种其他要素的影响，下面就来看看战斗中的所有要素。

①敌人的体力槽。
②主人公的体力槽。
③陷阱发动栏。按下×键可发动当前选择中的陷阱。发动之后选定框会自动向右移动一格。玩家也可以自己按下方向键来调整发动的陷阱。
④技能。对应△、□两个键发动。
⑤当前选定待发动陷阱标识。
⑥已设置陷阱标识。

陷阱设置

　　在战斗中按下○键即可进入陷阱设置界面。在陷阱设置界面中，首先观察界面右上角的设置顺序框。框中有几栏，就代表这场战斗玩家可以同时设置几个陷阱。在设置顺序框的下方有“部屋の仕挂け情报”，选择此项即可看到当前场景中的场景机关位置、效果等等情报。陷阱设置按照以下的步骤进行：

①按方向键/左摇杆的↑/↓选择设置顺序框的空栏。空栏从上到下顺序标记有数字，代表陷阱的编号。发动陷阱时如果不以方向键/左摇杆做特别调整，则按照数字顺序依次发动。

②选择想要设置的陷阱。陷阱按照设置区域的区别可以分为“天花板”（天井）、“壁”和“地面”（床）三大类别，按方向键/左摇杆的←/→即可在类别中切换。

③选择陷阱设置的位置。选定陷阱后，按方向键/左摇杆即可移动光标，在恰当的位置处设置陷阱。陷阱的攻击范围、命中效果也会在该界面下详细显示出来，玩家可以参考显示内容构筑连锁。部分陷阱在设置时可以按□键进行转向。设置陷阱有两个要点：其一，同一个位置上，天花板类和地面类只能设置一个陷阱。其二，每次重新设置陷阱后，都需要重新等待魔力填充后才可使用。

陷阱详细

　　在陷阱设置界面下选中一个陷阱，即可在界面上方看到该陷阱的详细说明。左侧上方的概要可以无视，左侧下方是陷阱的性能说明，如果觉得效果图上不够直观容易引起误会，可以对照这里的效果说明来理解。右侧是陷阱的详细数据：

DAMAGE：命中敌人时造成的伤害。

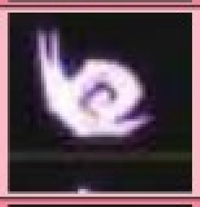
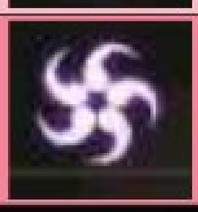
CHARGE：魔力填充所需时间。

ARK：ARK倍率值。根据陷阱连锁攻击力和倍率值，在战斗结束后可以获得ARK点数，并转换为WARL点数。简单地说，ARK越高越好。

系统值：陷阱按照诞生类型可以分为“华丽”、“残虐”和“屈辱”三大系统。此处显示的数值则代表该陷阱所属系统的系统值。系统值会随着陷阱使用，而转化为该系统的评价值不断累积。战斗结束后评价值越高，转化为该系统的熟练度也就越高，直接关系到新陷阱的解放。因此系统值也是越高越好。

异常状态（コンディション异常）

　　陷阱除了造成伤害、拘束或强制敌人移动外，还能够引发异常状态。能够引发异常状态的陷阱，可以在性能说明的界面下确认。而部分敌人的攻击也能造成主人公陷入异常状态。异常状态的效果可以在陷阱设置界面和暂停菜单界面下按SELECT查看。以下是全部异常状态的图标和效果说明。

图标	名称	效果
	炎状态	体力徐徐减少，无法停止移动，无法做出任何动作
	冰状态	一定时间内无法移动
	电气状态	移动速度与动作减慢
	スロ–状态	无法做出移动以外的行动，移动速度减慢
	油状态	受到炎属性攻击后转化为炎状态
	怒り状态	强制追逐玩家
	吸引状态	强制朝吸引方向移动

杀伤形式

　　陷阱按照造成伤害的杀伤形式划分，可以分为七大类别，同样各自拥有对应的图标。杀伤形式与敌人的耐性、无效和弱点三大属性挂钩，因此一定要积极确认。杀伤形式的图标对应和解说同样可以在陷阱设置界面和暂停菜单界面下按SELECT查看。以下是全部杀伤形式的图标和说明。

图标	效果
	头部覆盖形式
	包夹身体杀伤形式
	岩石杀伤形式
	飞行道具杀伤形式
	天花板区域杀伤形式
	墙壁区域杀伤形式
	地面区域杀伤形式

耐性・无效

部分敌人对特定的陷阱持有耐性与无效属性。耐性中显示的陷阱种类用于起手的话，对该敌人无效，不过如果是在陷阱连锁中使用、或是正在该敌人回避其他陷阱的时候使用，就能发挥正常效果。而无效则是真真正正地让对应陷阱和异常状态不起任何作用。不过绝大多数无效属性是附着于铠甲上的，只要在战斗中通过陷阱破坏了铠甲，就能解除其无效属性（铠甲破坏会在下文解释）。耐性与无效属性除了在敌人登场时用“魔神之眼”观察外，还可以通过战斗中按下START键开启暂停菜单，在“デ–タ”→“エネミ–情报”下查看。

陷阱连锁

连续发动陷阱命中敌人，就可以形成陷阱连锁。连锁成立的条件是在受创的敌人完全恢复正常体势前发动陷阱击中。陷阱连锁相比普通陷阱攻击的好处，除了获得的ARK点数增幅、陷阱系统的评价值得到提升、无视敌人的耐性属性外，更重要的是能够引发铠甲破坏系统。

陷阱连锁越高，得到的点数与三大陷阱系经验值也会成倍提升。得到高分的要点在于：1.要使用不同的陷阱进行连锁。2.连锁过程中满足各种额外评分（多次击中、正中圆心、远距离攻击……等等）。3.对体力已经为0的敌人，不管如何连锁，系统经验值也不会增加，因此敌人的体力越高越好。

弱点＆铠甲破坏

战斗中某些敌人会身着铠甲登场。这一类敌人的防御力都很高，陷阱伤害会被抵消掉一部分，而且身着铠甲的情况下，对某些陷阱还会产生无效的属性。面对这种敌人，就要积极地使用铠甲破坏系统。

与耐性和无效属性相反，身着铠甲的敌人都设定有弱点属性。对应弱点属性的攻击击中敌人后，敌人身上就会出现“WEAK POINT”字样。在一次陷阱连锁中，如果命中了敌人全部的弱点属性，然后再以吹飞系的陷阱击飞，就能造成铠甲破坏。铠甲被破坏的敌人，将会失去无效属性，防御力也会变为0，战斗会变得轻松许多。由此可见，弱点属性与铠甲破坏是牢不可分的系统。

但与耐性和无效不同的是，弱点情报是无法利用“魔神之眼”等方法查看的，只能在实战中尝试。因此面对铠甲敌人，不妨先大量使用不同杀伤形式的陷阱来试探，然后再进行铠甲破坏。

场景机关

在场景中除了玩家设置的陷阱以外，还有许多原本就存在于场景内的互动类机关。它们的种类多种多样，发动方式与左右也各有区别。以下粗略地将其进行分类。

普通机关

最为普通的机关，场景中大多数机关属于此类。这类机关的作用除了给予敌人伤害以外，还有触碰后回复体力、强制移动的魔法阵等等。发动次数也分为一次型和重复型。普通机关的发动方法大致上分为两种，一种是让陷阱攻击或敌我单位触碰到该机关直接发动；另一种是让陷阱攻击或敌我单位触碰到启动该机关的控制器来发动。而后者大都是在场景中非常显眼的蓝色水晶。

捕获机关

特定场景中才会出现的机关。这类机关没有杀伤力，但能够将进入其范围的敌人关闭起来，达成“捕获”这一条件。但捕获成立的条件除了敌人进入捕获范围以外，最重要的一点是敌人的体力要所剩无几，HP槽为红色，才能成功捕获。这就要求玩家在战斗过程中，精确计算并控制敌人的体力，选择的陷阱连锁也会变得更有讲究，比杀死敌人要更加困难。

魔导机关（ウェザ–ド ギア）

魔导机关是在特定场景中一目了然的巨大机关，其最大的特征就是常时处于启动状态，发动攻击则以时间为间隔，不需也不受人力操控。利用它攻击敌人，除了伤害普遍较高外，还能获得额外的加分。不过想要让魔导机关命中，除了陷阱连锁的位置需要讲究之外，在时间把握上也得下一番工夫。利用魔导机关给敌人造成致命一击时，会触发QTE，只有输入正确，才能触发真正的终结一击，否则场面就没有那么华丽。这也是其中一个奖杯的获得条件。

暂停菜单

在战斗中按下START键，即可暂时中断游戏，并打开暂停菜单。暂停菜单的选项如下：

选项		说明
ゲ-ムに戻る		返回战斗之中
デ-タ	プレイヤ-情报	查看主人公的情报
	エネミ-情报	查看敌人的情报。按下△可在敌人背景情报和能力情报间切换
	メディウムのお愿い	巫女们给出的课题。达成后可以从对应巫女处获得系统评价值
オプション		设定游戏环境
メインメニユ-にもどる		终止战斗，回到游戏主菜单/休整菜单（此操作会失去当前游戏所有已获得分数、经验值和情报）
インタ-ミッションもどる		
リプレイ保存		保存战斗开始至此的操作录像
リトライ		重新开始本场战斗

其中“エネミ-情报”是最为有用的，可以查看敌人的耐性与无效属性，从而制订陷阱的设置战术。“メディウムのお愿い”仅限故事模式查看，由于关系到奖杯的获得，因此也应当全力去达成。“リトライ”则用于失误后快速重新开始。

流程攻略

※1.选择故事模式时，系统会提示是否装备遇到危险时自动进行回避的技能“オ-トディフエンス”。虽然装备后战斗中所获得的所有得分值均会减半，但几乎完全不用担心被敌人攻击，能够静下心来设置陷阱连锁，只要比平时达成更高的连锁，分数也基本上可以补上。不装备该技能虽然能得到更高的得分，但被多人夹攻、或是遇到后几章的敌人配置时，简直犹如身处地狱，请自行斟酌。小编强烈推荐装备。

※2.本作一共有4个结局，决定结局分歧的关键在第6章和第11章，而影响结局的选项仅仅出现在第11章，其他章节出现的选项完全没有意义。各路线在第9章开始会出现分歧，登场敌人和场景都会有些许区别，本攻略基于b路线写作。以下是全结局路线进入方法：

路线a……第6章BOSS战，在不破甲的前提下杀掉魔导骑士セリア。

路线b……第6章BOSS战破坏セリア的铠甲，第11章BOSS战再次破坏セリア的铠甲，并在战后的选项选择“信じる”。

路线c……第6章BOSS战破坏セリア的铠甲，第11章BOSS战再次破坏セリア的铠甲，并在战后的选项选择“信じない”。

路线d……第6章BOSS战破坏セリア的铠甲，第11章BOSS战在不破甲的前提下杀掉セリア。

※3.本作通关后依然无法自由选择故事章节，因此建议玩家在一开始游戏的时候就每章新建一个存档，以便日后补充达成巫女课题或其他要素，以及结局分歧。

CHAPTER 1 裁きの序幕

教学章节，没什么特别的难点。本章完成后解放主菜单中的“フリ–バトル”，并可进入休整菜单进行陷阱和技能的装备。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
1–1												
オリヴィエ	战士	90	0	0	30	20	0	0	–	–	–	–
アナ	弓兵	80	0	1	30	20	0	0	–	–	–	–
1–2												
アメリ–	战士	120	0	0	20	20	0	0	–	–	–	–
クレ–ル	枪兵士	90	0	0	30	0	0	0	–	–	–	–
1–3												
テレ–ズ	盗贼	95	0	1	30	20	25	0	包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	段差移动	–
マリ–ヌ	枪骑士	175	5	1	30	30	25	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	岩石杀伤形式
ダウ	团长	100	3	1	50	40	0	0	–	–	体力回复	–

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	アロ–スリットを敌に当てる	利用“アロ–スリット”击中敌人	□
	3ヒットコンボを决める	陷阱3连锁	□
	仕挂けを2种类以上使う	发动两种不同的场景机关即可，没必要打中敌人	□
	コアヒットを2回决める	当敌人走到陷阱正中心时发动陷阱命中即可。不需要在一次连锁中达成	□
ヴェルザ	エントランスの大骑士像を起动し、剑を敌に当てる	在大骑士像前2格距离内设置“ベアストラップ”拘束敌人，然后触动蓝色水晶即可	□
	メガロックを转がして敌に当てる	枪兵士不会移动，将“メガロック”丢在斜坡上滚下去命中即可	□
	エントランスの大骑士像をプッシュウォ–ル等で后ろから押す	以“プッシュウォ–ル”推大骑士像背后	□
	100ダメ–ジ以上与えるコンボを决める	在墙边利用“ペンデュラム”把敌人推到中央，再以“プッシュウォ–ル”启动蓝水晶，让大骑士像攻击命中即可	□
リリア	ベアトラップを敌に当てる	“アロ–スリット”→“ベアストラップ”	□
	断罪のチャリオットを敌に当てる	将敌人引诱至魔导机关附近，拘束后让魔导机关命中即可。如果想要触发终结一击，就必须让敌人在残血的前提下被战车右手的锤子打中，此时会出现QTE，要求玩家看准时机按下×键。（场上的蓝色水晶会改变战车挥动武器的范围，右手锤子掌管外侧、左手剑掌管内侧，攻击范围为地上有血痕的两格范围内。）	□
	枪骑士をア–マ–ブレイクさせる	弱点是岩石杀伤形式，引诱到墙边“メカロック”→“プッシュウォ–ル”→“ペンデュラム”即可	□
	1コンボで屈辱值を500以上稼ぐ	只要使用了屈辱系的陷阱形成3连锁即可	□

攻略要点

1–1

第一章总体来说是教学战斗。玩家在开场的选项中选择“わかったわ”，即可在华丽之巫女卡艾丽娅（カエリア）的指引下，操作魔神之女蕾格莉娜（レグリナ）来熟悉战斗方式。当然如果是系列老手，或是在教学模式习惯了操作的玩家，也可以选择第二项来直接开始战斗。1–1出现的是用来练手的战士和弓兵。战士会缓慢追逐玩家，而弓兵则会保持远距离。活用最基本的连锁“拘束”→“强制移动”→“大伤害”即可轻松消灭。

1–2

开场残虐之巫女贝尔萨（ヴェルザ）会向玩家提出建议，选择第一项“闻かせて”，可以看到关于场景机关的实用教学。1–2的敌人是战士和枪兵士，战士依然会冲上来，而枪兵士则会待在原地不动。首先将战士引诱至中央大骑士像前1～2格，然后拘束行动→触碰蓝色水晶发动机关→追加大伤害即可消灭。剩下的枪兵士随便用巨岩料理掉即可。

1–3

与前两关相同，开场屈辱之巫女莉莉亚（リリア）会要求帮忙，选择第一项“お愿いするわ”，即可看到关于敌人耐性和无效两项属性、铠甲破坏、捕获以及魔导机关的解说。本关也是第一次出现耐性和无效属性的敌人。首先出现的盗贼会追着蕾格莉娜行动，但是也会使用远距离匕首投掷，不可大意。第二个出现的枪骑士攻击速度快，距离长。弱点是岩石杀伤形式。最后出现的团长没有任何弱点和耐性，很好对付，只要注意他会回复两次体力即可轻松解决。注意本关的魔导机关会在场地中央绕圈，不管是躲避敌人还是利用其杀敌，都要时刻注意当前位置。

CHAPTER 2 振りかざす正义

本章的敌人攻击比较猛，建议解放回避技能和发动陷阱技能。回避技能面对一些近身职业非常好用，而陷阱连锁达到4个也足够杀掉难缠的敌人了。推荐玩家本章携带天花板区域陷阱“ペンデュラム”、“メガロック”，壁区域陷阱“プッシュウォ–ル”、“ギルティランス”，地面区域陷阱“スプリングフロア”、“ベアトラップ”，可以较好地配合攻略中的课题达成。

BOSS战结束后会出现一个选项，任意选择亦无所谓。

本章完成后陷阱发动栏追加至4栏，可装备陷阱数增加至10个。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
2–1												
ジャン	战士	100	1	1	35	15	0	0	–	–	–	–
フランソワ	弓兵	100	0	1	30	20	0	0	–	–	–	–
アルマン	重战士	140	5	0	40	20	0	0	–	吸引状态	–	–
2–2												
ピエ–ル	剑骑士	110	5	1	15	25	30	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	墙壁区域杀伤形式
ルネ	盗贼	105	0	2	25	20	20	0	包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	段差移动、逃走	–
カロリ–ヌ	枪兵士	120	0	1	35	0	0	0	–	–	–	–
2–3												
シャルロット	战士	125	0	1	30	25	0	0	–	–	–	–
ジョルジュ	突击兵	130	1	0	35	20	0	0	–	–	–	–
イザベル	雷魔术师	100	0	0	20	20	0	0	–	电气状态	属性攻击（雷）	–
セノ	勇者（自称）	280	0	1	40	40	60	0	–	–	–	–

メディウムのお愿い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	弓兵を倒す	杀死弓兵	☐
	仕挂けを使った3ヒットコンボを决める	使用场景机关的三连COMBO相信现在也难不倒玩家了，建议与ヴェルザ的“1コンボで残虐值を500以上稼ぐ”一起完成	☐
	エリアルヒットを决める	审判の间二楼把敌人用“プッシュウォ–ル”推到弹跳魔法阵上即可	☐
	1コンボで500ARK以上稼ぐ	利用审判の间的机关连锁很容易就能达成	☐
ヴェルザ	礼拜堂に行く	整个地图的几个战斗场景是可以相互切换的，前往左侧的礼拜堂即可	☐
	礼拜堂の倒れる柱を倒す	利用“ペンデュラム”陷阱击中礼拜堂的柱子即可将其弄倒	☐
	礼拜堂のパイプオルガンを敌に当てる	启动机关的蓝色水晶在管风琴左侧	☐
	1コンボで残虐值を500以上稼ぐ	建议在“エントランス”区域完成这个课题。首先利用“ペンデュラム”将大骑士像推下一楼。然后在一楼角落倒数第二格设置“ギルティランス”，角落格子里设置将敌人击向中央的“ペンデュラム”，最后在二楼蓝水晶旁设置“プッシュウォ–ル”启动大骑士像，顺序启动既可达成残虐3连击	☐
リリア	テックマテを敌に当てる	利用“テックマテ”击中敌人	☐
	エントランスの二阶部から敌を一阶に落とす	由于二楼大部分位置都有护栏，因此推下去的位置只能选择在通向大骑士像的斜坡上。在大骑士像旁边设置“プッシュウォ–ル”→“スプリングフロア”即可达成	☐
	兵の庭园に行く	前往兵の庭园	☐
	火药樽を转がす	利用“プッシュウォ–ル”命中火药桶即可	☐

攻略要点

2-1

首先出现的是战士与弓兵的组合。战士跟第1章的战士没什么区别，反而弓兵再也不是站着不动的靶子了，因此建议先解决不好引诱的弓兵。将两人组干掉之后，会出现增援的重战士。注意他有吸引特性无效的属性。

2-2

场景切换至之前从未来过的审判の间，这个场景需要万分注意的是逃跑时不要碰到中央的机关“审判の刃”，否则就是重创。首先出现的是剑骑士和盗贼的组合。虽然盗贼擅长远程攻击，但剑骑士近身之后只要被黏住，不用回避就走不掉，被打到死，因此还是建议先解决剑骑士。剑骑士弱点属性是墙壁区域杀伤形式。当然也要注意他们各自的耐性和无效属性。解决掉其中之一后，会有一名枪兵士增援，问题不大。注意要利用本关的弹跳魔法阵的话，一定要让敌人以面朝下方的角度被推下去，否则会被直接弹回二楼（可以先给套个花瓶或南瓜头）。另外盗贼在体力消耗60%的时候会往门口逃走，为了奖杯一定不要放过，必须将其杀死。

2-3

场景切换至之前从未来过的“谒见の间”。首先登场的是战士+突击兵的组合，任意击倒1人后雷魔术师即会登场。她会利用远程雷魔法攻击，被命中的话将会陷入电气状态，因此建议优先解决掉。再次击倒任中一人后，勇者（自称）就会登场，他也是本章的BOSS。这厮突击速度和攻击力都令人发指，没有回避能力的话会很难打。由于这关登场的敌人没有耐性和无效属性，因此在这个场景好好利用“スプリングフロア”→“ベアトラップ”→“メガロック”（放在斜坡上滚下）→“ペンデュラム”→火牛机关的连锁就能全部秒杀掉。

CHAPTER 3 暗中飞跃

在本章玩家要初次面对3名敌人夹击的情况，可以利用跑动切换场景来让敌人聚集起来，便于击破。杀敌不难，难就难在杀敌的同时还要完成课题，因此技能建议装备一个回避和一个体力回复。陷阱装备方面，建议带上天花板区域陷阱“ペンデュラム”、“メガロック”、“パンプキンマスク”，壁区域陷阱“プッシュウォ-ル”、“ギルティランス”，地面区域陷阱“スプリングフロア”、“スパ-クロッド”，可以较好地配合攻略中的课题达成。

本章完成后解放主菜单中的“ミッション”。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
3-1												
セリ-ヌ	盗贼	120	0	2	35	25	30	0	包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	段差移动、逃走	–
ロジエ	突击兵	130	0	0	35	35	0	0	–	–	–	–
テオド-ル	突击兵	135	0	0	35	35	0	0	–	–	–	–
ルイ-ザ	斧骑士	165	5	1	30	30	35	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	地面区域杀伤形式
ハワ-ド	突击兵长	145	2	1	25	40	0	0	–	–	–	–
3-2												
フエルナン	一般人	75	0	2	8	11	0	0	–	–	逃走	–
ガスパ-ル	重战士	160	2	0	45	25	0	0	–	吸引状态	–	–
ブリジット	弓兵	115	0	1	40	25	0	0	–	–	–	–
モニ-ク	一般人	65	0	2	7	7	0	0	–	–	–	–
ジュリ-	剑骑士	155	10	0	30	45	30	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	头部覆盖形式
3-3												
ベルナ-ル	突击兵长	145	1	1	30	45	0	0	–	–	–	–
イレ-ナ	槌骑士	160	10	1	30	40	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	地面区域杀伤形式
マ-ロン	炎魔术师	115	0	2	20	30	0	0	–	炎状态	属性攻击（炎）、ワ-プ	–
ハロルド	剑骑士	150	10	1	25	35	25	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	地面区域杀伤形式
ロベ-ル	暗杀者	130	0	2	25	35	40	30	包夹身体杀伤形式	–	段差移动、扉口回避	–
ガラハ	第七席国务大臣	280	3	3	40	0	0	0	–	–	体力回复	–

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	敌を电气状态にする	利用新陷阱“スパ–クロッド”或是礼拜堂的机关都能达成	□
	重战士にメガロックを当てる	利用陷阱“メガロック”击中重战士	□
	谒见の间の落ちるシャンデリアを敌に当てる	让谒见之间的大吊灯掉下来砸中敌人就行了	□
	敌を捕获する	在兵の庭院比较好达成，先触碰蓝水晶改变角落大炮的方向，对准笼子，然后用“プッシュウォ–ル”将残血敌人从上层推落大炮口即可	□
ヴェルザ	礼拜堂の倒れる柱を倒して、敌に当てる	弄倒礼拜堂的柱子命中敌人	□
	1コンボで残虐值を600以上稼ぐ	利用残虐陷阱三连锁+大骑士像就能达成	□
	断罪のチャリオットでとどめをさせ	兵の庭院的魔导机关，无论是砍死、锤死还是撞死都能满足要求，掐准时间和血量并不难	□
	审判の间の、审判の刃でとどめをさせ	先用“プッシュウォ–ル”让敌人面朝审判之刃，再用南瓜或花瓶等强制步行移动的陷阱就能触发，注意天上飞过的不行	□
リリア	1コンボで屈辱值を1000以上稼ぐ	屈辱陷阱三连锁就能轻松达成	□
	火药樽を转がして敌に当てる	推倒火药桶命中敌人	□
	ヒ–トオックスを使ったコンボを决める	把敌人丢进谒见之间的火牛即可完成	□
	ア–マ–ブレイクを发生させる	铠甲破坏	□

攻略要点

3–1

开场是盗贼和突击兵×2的组合。三人合力的话会打得非常辛苦，因此建议开场立刻开高火力陷阱连锁，并利用魔导机关解决掉一个突击兵。接下来为了完成课题，建议转移到礼拜堂区域去。路过エントランス的时候，先在大门靠礼拜堂方向设置好一堆高火力陷阱，防止盗贼逃跑。进入礼拜堂后设置一套带上柱子倒塌的连锁，伤害不重要，完成课题就行。如果盗贼想要逃跑，就回到エントランス利用事先设置的一堆陷阱将其解决掉。剩下一个人就没什么危险了。三人都收拾掉后，会出现一般人+斧骑士+突击兵长的三人组合，斧骑士有一招远程飞斧，注意不要被劈中。她的弱点是地面区域杀伤形式。另外一般人血少后也会逃走，跟盗贼一个处理方法。

3–2

开场是重战士+弓兵+一般人的组合，对于经历了上一场恶战的玩家来说应该不难对付。记得用石头砸重战士是课题之一。三人全部消灭后，会出现一名剑骑士增援。这个剑骑士的弱点属性是头部覆盖形式。

3–3

首先是突击兵长+槌骑士的组合，槌骑士的攻击会造成附近震地效果，让玩家一秒左右无法行动，一定要尽快解决。她的弱点是地面区域杀伤形式。消灭突击兵长后炎魔术师登场增援，被炎魔术师的魔法击中会进入炎状态，很长一段时间无法做出移动以外的行动，非常棘手，一定要集中精神回避他的攻击，建议在兵の庭院的中央跟他纠缠，可以利用中央的建筑阻挡火炎。消灭槌骑士后剑骑士会前来增援，这个剑骑士的弱点是地面区域杀伤形式。炎魔术师和剑骑士任意消灭一个，就会触发最后一波暗杀者+第七席大臣的援军增援。暗杀者的远距离攻击频率和出手速度都极快，还会跳跃躲避一些陷阱；而第七席大臣的跑动速度非常快，（长这么胖跑这么快干什么！）又会回复体力，因此如果没有什么课题要完成的话，建议还是逃到兵の庭院，绕着中央的喷水池转圈，然后一一击破。注意大臣的警戒性比较高，中过一次陷阱的路线不会踩第二次。

CHAPTER 4 神圣なる凶弹

本章地图切换至废工场“バルマギア”。这个场景的ヒ-ルサ-クル（回复魔法阵）很少，因此强烈建议装备回复体力的技能。BOSS战会用到回避技能，也要装上。本章的敌人耐性和无效比较多，但大部分都可以用“スプリングフロ”起手来解决问题，对BOSS战则要用到“スパ-クロッド”。因此建议装备陷阱为天花板区域陷阱“ペンデュラム”、“パンプキンマスク”、“クレ-ン”，壁区域陷阱“アロ-スリット”、“プッシュウォ-ル”、“ギルティランス”，地面区域陷阱“マンリキスピン”、“スプリングフロア”、“スパ-クロッド”，可以较好地配合攻略中的课题达成。

BOSS战结束后会出现一个选项，任意选择亦无所谓。

本章结束后可解放新的技能。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
4-1												
ベティ	枪兵士	170	1	1	40	0	0	0	–	–	–	–
デニス	战士	160	1	1	35	25	0	0	–	–	–	–
ケイト	枪兵长	175	2	1	25	40	0	0	飞行道具杀伤形式	–	–	–
エミリ-	火炎兵	170	5	1	20	20	50	0	–	头部覆盖形式、炎状态、スロ-状态	属性攻击（炎）	天花板区域杀伤形式
4-2												
マルグリット	枪骑士	160	5	1	25	25	40	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	墙壁区域杀伤形式
ス-ザン	一般人	65	0	3	7	5	0	0	–	–	–	–
ジョン	一般人	75	0	2	9	11	0	0	–	–	逃走	–
バ-トン	ガス兵	120	15	1	20	30	50	0	–	头部覆盖形式、スロ-状态	状态异常攻击（スロ-）、逃走	包夹身体杀伤形式
ブライアン	火炎兵	145	10	1	20	20	30	0	–	头部覆盖形式、炎状态、スロ-状态	属性攻击（炎）、逃走	墙壁区域杀伤形式
レナ-ド	斧骑士	200	5	0	30	25	40	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	–	地面区域杀伤形式
4-3												
ウィル	枪骑士	185	5	0	30	40	50	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	–	天花板区域杀伤形式
パリス	斧骑士	150	10	1	30	30	40	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	墙壁区域杀伤形式、天花板区域杀伤形式、头部覆盖形式
ライラ	异端审问官	295	15	2	60	30	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	体力回复	地面区域杀伤形式、电气状态

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	コントロ−ルル−ムに行く	前往コントロ−ルル−ム	□
	コントロ−ルル−ムのスイッチに触れる	触碰下方的蓝色水晶，能够改变红莲魔导汽车的行车路线	□
	红莲魔导汽车に敌を当てる	触碰了コントロ−ルル−ム的蓝色水晶后，汽车会经过メンテナンスル−ム的路线，大概5秒钟经过一次，利用陷阱将敌人限制在路线上	□
	ロングレンジヒットを决める	利用远离5格以上距离的陷阱命中敌人	□
ヴェルザ	天空のビヒモスの爆弹を敌に当てる	天空のビヒモス是在ショ−ル−ム上空盘旋的魔导机关飞空艇，它会绕着中央展示区飞行，每隔一段时间在固定的位置投下爆弹（有红色标记显示）。利用拘束类陷阱将敌人拘束在爆弹投下处即可达成	□
	ショ−ル−ムのスイッチに触れる	触碰下方的蓝色水晶，可以切换飞空艇的爆弹和锚	□
	天空のビヒモスのアンカ−を敌に当てる	当爆击位置为蓝色标记时，即代表投下的是锚，而且飞空艇也会停止飞行。同样用拘束系陷阱来达成。触发后的QTE是连打×键，触发终结一击	□
	灼热スチ−ムを使って4ヒットコンボを决める	蒸汽喷气口机关。最后一击以拘束系陷阱来达成	□
リリア	メンテナンスル−ムに行く	前往メンテナンスル−ム	□
	洗车装置を使ったコンボを决める	用强制移动系的陷阱将敌人丢进去即可	□
	ア−マ−ブレイクを发生させる	破坏铠甲	□
	弱らせた敌を红莲魔导汽车の内燃机关に放り入む	汽车的正面就是内燃机关的入口，在行驶路线上用“スプリングフロ”将残血敌人扔进去，QTE为规定时间按下×键。汽车的出现间隔大概是7秒，请掐好时间。建议让敌人带着南瓜头或花瓶走过去	□

攻略要点

4−1

开场是枪兵士和战士的双人组合，这种没有耐性和无效属性的组合大家应该已经对应得驾轻就熟了，不如趁此机会先熟悉一下新的地图环境，并完成各个巫女的课题。在ショ−ル−ム设置陷阱的话，注意天花板区域陷阱会被飞空艇阻挡住。击倒战士后会有火炎兵增援，注意头部覆盖形式的陷阱对其无效，弱点是天花板区域杀伤形式，而且被她击中会陷入炎状态。击倒枪兵士后有枪兵长增援，注意她对飞行道具杀伤形式有耐性。

4−2

枪骑士和一般人×2的组合。由于一般人威胁不大，因此建议先解决枪骑士，其弱点是墙壁区域杀伤形式。杀死任意一人后，瓦斯兵（ガス兵）登场增援，他除了会远距离丢炸弹造成炎状态外，被他的瓦斯喷射到会减速，一定要注意。头部覆盖形式对他无效，不过弱点是包夹身体杀伤形式。再杀死一人后，火炎兵增援，弱点是墙壁区域杀伤形式。特别要注意瓦斯兵和火炎兵体力减少一半就会往ショ−ル−ム楼梯下的大门逃走，一旦对他们下手就一定要彻底搞死。当场上只剩最后一人后，会有斧骑士增援，弱点是地面区域杀伤形式。注意一下他的飞斧就不难打。

4−3

首先登场的是枪骑士和斧骑士的组合。枪骑士的弱点是天花板区域杀伤形式，而这个黑色的斧骑士则是游戏中初次登场的三个弱点的敌人。她的弱点是墙壁区域+天花板区域+头部覆盖形式，想要破坏她的铠甲需要玩家下一点工夫了。建议前往ショ−ル−ム，利用中央的展示区与他们周旋，并且先解决掉能够远距离攻击的斧骑士。任意击杀一人后BOSS异端审问官登场，防御力高达15，拥有地面区域杀伤形式和电气状态两种弱点。她的远程射击杀伤力极高，而且举枪间隔比玩家回避冷却时间快，因此应该尽量靠近她，引诱她出比较好回避的近身攻击。万一举枪以后，一定要朝她的方向回避，并迅速靠近，不要让她举枪第二次。ショ−ル−ム展示区的橱窗可以挡住子弹，不过不怎么保险。建议先在连锁中破甲，再慢慢打消耗战。

CHAPTER 5 忍び寄る暗

从本章开始，敌人的远程攻击逐渐变得凶残　敌人弱点和达成课题双方面来考虑，本关建议装

:域陷阱“ペンデュラム”、
“アブラカビン”、“クレー
ラーソー”，壁区域陷阱“プッ
“ギルティランス”，地面区
スピン”、“スマッシュフロ
グフロア”的进化版）、“ス

解放新的技能，陷阱发动栏追
阱数增加至11个。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
5–1												
アンディ	巨汉战士	280	0	0	40	50	0	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	吸引状态	–	–
ウエスリ–	雷魔术师	190	0	2	30	35	0	0	–	电气状态	属性攻击（雷）	–
シャノン	战士	205	3	1	25	40	0	0	–	–	–	–
リン	枪骑士	195	10	1	35	30	40	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	电气状态
5–2												
ブルック	侦察兵	205	2	2	30	25	25	0	天花板区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	周围警戒、段差移动	–
ジエ–ン	弓骑士	190	5	2	45	20	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	岩石杀伤形式
グレ–ス	剑士	210	2	1	30	35	35	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	–	–
ジュディ	スナイパ–	170	0	2	40	20	0	0	–	–	–	–
マ–シャル	暗杀者	200	0	2	20	30	35	30	地面区域杀伤形式	–	段差移动、扉口回避	–
5–3												
スタンリ–	暗杀者	200	0	2	25	30	35	30	地面区域杀伤形式	–	段差移动、扉口回避	–
カ–ク	暗魔术师	185	0	2	25	40	0	0	–	头部覆盖形式	属性攻击（暗）	–
ル–シ–	ガス兵	155	15	1	20	30	20	0	–	头部覆盖形式、スロ–状态	状态异常攻击（スロ–）	地面区域杀伤形式、电气状态
ヴェイル	杀し屋	350	5	3	40	45	30	45	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	段差移动、ワ–プ	–

メディウムのお愿い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	エネルギ–ル–ムへ行く	前往エネルギ–ル–ム	☐
	エネルギ–ル–ムの发电机の针に敌を当てる	将敌人拘束在4个发光格子围成的正方形的正中央九格，然后触动蓝色水晶即可	☐
	6ヒットコンボ以上を达成する	装备了天花板系陷阱“サ–キュラ–ソ–”就能轻松达成	☐
	1コンボで华丽值を1000以上稼ぐ	在ショ–ル–ム利用“マンリキスピン”→“クレ–ン”→“スマッシュフロア”→“スパ–クロッド”→汽车撞击达成	☐
ヴェルザ	メタルワ–クル–ムへ行く	前往メタルワ–クル–ム	☐
	メタルワ–クル–ムの溶けた金属の川に敌を落とす	在过桥的地方惟一的格子上以强制移动类的陷阱推落熔岩即可	☐
	メタルワ–クル–ムの大溶矿炉でとどめをさす	大溶矿炉的旁边有一个蓝色水晶，触碰之后平台上的机关就可以将平台上的敌人推落炉心。注意一定要推落炉心的那一下造成死亡才算完成，后面火烧是不算的	☐
	1コンボで残虐值を1000以上稼ぐ	尽量多连锁残虐系陷阱，不难达成	☐
リリア	クラフトル–ムへ行く	前往クラフトル–ム	☐
	クラフトル–ムの油樽を转がす	推动油桶	☐
	敌を油状态にする	装备了天花板系陷阱“アブラカビン”就能轻松达成，否则只能在クラフトル–ム想办法了	☐
	1コンボでラピッドチェインを2回以上决める	个人的达成方法是在ショ–ル–ム利用“スパ–クロッド”→“ペンデュラム”→“スマッシュフロア”→红莲魔导汽车内燃机关终结一击达成，感觉诀窍是连锁的时候速度快一点	☐

攻略要点

5–1

开场是巨汉战士+雷魔术师的组合，跟上一章一样，趁敌人不多的时候赶紧尽量解决课题。从课题的完成难度来看，推荐按照エネルギ–ル–ム→クラフトル–ム→メタルワ–クル–ム的顺序来完成。注意巨汉战士拥有墙壁区域杀伤形式的耐性。杀死巨汉战士后，战士会登场，没有任何特殊属性的她只能是个靶子。杀死雷魔术师后枪骑士登场，弱点是电气状态。

5–2

侦察兵+弓骑士的组合。侦察兵有远程匕首攻击，弓骑士顾名思义会在远处射箭，因此无论如何也要尽快击破其中一个。建议先击破弓骑士，因为侦察兵至少会主动靠近玩家，便于诱导。弓骑士的弱点是岩石杀伤形式，这也是本章带岩石陷阱出战的理由。侦察兵则有花板区域、地面区域和包夹身体杀伤形式三种耐性，想要起手的话最好选用“スパ–クロッド”。干掉任意一人后剑士登场，注意她对天花板区域杀伤形式有耐性。再次干掉一人后，狙击手（スナイパ–）前来增援。这个一听就是远程职业的家伙能力是弓箭二连射，但是没有任何属性，看准她的站位，优先把陷阱放她脚下将其灭掉。场上只剩一人时，暗杀者会出现，注意他对地面区域杀伤形式有免疫，并且其跳跃能力能够回避设置在中央的陷阱。对付他是建议把起手陷阱靠墙边设置。

5–3

首先登场的是暗杀者+暗魔术师的双人组合。这里注意，BOSS的登场条件为暗杀者死亡，因此反过来说只要一直不杀死暗杀者，BOSS就不会登场。暗杀者拥有地面区域杀伤形式的耐性，我们可以反过来利用这一点，将所有连锁全部以地面区域杀伤形式起手，这样就不怕误杀了。暗魔术师有头部覆盖形式无效的特性，在组成连锁时要注意一下。暗魔术师死亡后，ガス兵前来增援，其弱点是地面区域杀伤形式和电气状态。解决掉之后，再收拾掉暗杀者，就可以迎接BOSS杀手（杀し屋）登场了。杀手对岩石、天花板区域和地面区域杀伤形式有耐性，而且对玩家设置的陷阱警戒性极高，攻击欲望也强，非常难缠。他的远程攻击是连丢两把匕首，回避太早的话还是会被击中，一定要非常注意。起手还是用“スパ–クロッド”最方便。

CHAPTER 6 数奇な出会い

本章的敌人因为远程攻击方式不够给力，因此比起上一章的敌人要好对付得多。但是课题却十分有难度，特别是开篇的カエリア课题1，没找到方法前简直就是要命。这里为大家推荐小编的达成方法，请务必达成以下条件：

1.必须解放地面区域陷阱“ライジングフロア”（需华丽值37500），这是达成カエリア课题3的必要陷阱。

2.强烈建议解放天花板区域陷阱“トウ–ムスト–ン”（需屈辱值18200），用以代替同样是岩石杀伤形式的“メガロック”。

3.装备陷阱如下：天花板区域陷阱“パンプキンマスク”、“ペンデュラム”、“フォ–ルニ–ドル”、“サ–キュラ–ソ–”和“トウ–ムスト–ン”；墙壁区域陷阱“ギルティランス”；地面区域陷阱“マンリキスピン”、“スマッシュフロア”（或是“スプリングフロア”也可）、“スパ–クロッド”、“ライジングフロア”和“テツクマデ”。

4.以上陷阱如果不够点数解放，就去ミッション模式刷一下。装了自动回避技能的玩家记得刷之前先取消掉。

本章的BOSS战打法关系到结局分歧，详情请参照流程攻略开篇部分※2。

本章完成后“ミッション”模式追加新任务。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
6–1												
ロザリ–	电击兵	210	10	1	25	30	25	0	–	头部覆盖形式、电气状态、スロ–状态	属性攻击（雷）	墙壁区域杀伤形式
シエリ–	侦察兵	195	2	2	35	30	35	0	天花板区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	周围警戒、段差移动、逃走	–
バ–ト	突击兵长	210	2	2	35	40	0	0	–	–	–	–
エドモン	冰魔术师	205	0	2	30	30	0	0	–	冰状态无效	属性攻击（冰）、ワ–プ	–
クリストフ	槌骑士	200	15	1	35	35	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	电气状态
マリアン	剑骑士	240	10	0	35	50	30	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	岩石杀伤形式
6–2												
ブリッツ	电击兵	220	10	1	35	30	25	0	–	头部覆盖形式、电气状态、スロ–状态	属性攻击（雷）	地面区域杀伤形式
ビリ–	巨汉战士	300	1	0	45	50	60	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	吸引状态	–	–
エレクトラ	电击兵	230	15	2	25	30	25	0	–	头部覆盖形式、电气状态、スロ–状态	属性攻击（雷）	包夹身体杀伤形式
チャック	重战士	260	2	1	45	35	0	0	–	吸引状态	–	–
6–3												
トミ–	枪骑士	230	15	0	40	40	50	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	–	电气状态
メアリ–	骑士长	220	15	1	35	45	40	0	岩石杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	周围警戒	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
リンダ	冰魔术师	210	0	0	30	35	0	0	–	冰状态无效	属性攻击（冰）	–
セリア	魔导骑士	290	15	2	15	50	70	0	地面区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、炎状态	–	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	ダメ-ジを一度も受けずに敌を3人倒す	要求无伤的超级难题，做好多次重试的心理准备。建议游戏开始后玩家立刻右转，将三人引向ショ-ル-ム。进入ショ-ル-ム的瞬间在入口处装好陷阱连锁（“スパ-クロッド”→“ギルティランス”→“ペンデュラム”→“サ-キュラ-ソ-”→“フォ-ルニ-ドル”）。从脚程来算应该是侦察兵和突击兵同时追来，立刻发动陷阱，务求以最快速度杀死侦察兵（能卷入突击兵更好）。这样顺便可以完成ヴェルザ的课题1和2。杀掉侦察兵后，剩下的突击兵和电击兵谨慎处理	□
	フォ-リングダウンを决める	从ショ-ル-ム的高台上用“スマッシュフロア”往楼梯方向推落即可达成	□
	コントロ-ルル-ムのからくり时计に敌を当てる	将地面区域陷阱“ライジングフロア”设置在からくり时计的正下方，让敌人踩上去发动即可	□
ヴェルザ	残虐トラップを4个以上使ったコンボを决める	残虐陷阱4连锁即可	□
	侦察兵を逃がさずに倒す	在这个课题出现前杀掉侦察兵也算完成	□
	クラフトル-ムの压缩プレス机でとどめをさす	感应型机关，只要想办法让敌人通过压缩机中央即可	□
リリア	1コンボで屈辱值を2000以上稼ぐ	连锁中带入3个屈辱系陷阱，打出5连就能轻松完成	□
	骑士长を捕获する	建议在クラフトル-ム，利用强制移动系的陷阱将残血骑士长打到小型潜水艇面前的齿轮上去，就能自然捕获了（鞭尸也可以）	□
	ア-マ-ブレイクを发生させる	之前达成过的话也算完成	□

攻略要点

6-1

开场就是电击兵+侦察兵+突击兵长的三人组合。不过由于将此三人全灭之前不会出现任何增援，因此反而是达成各个课题的好机会。电击兵有头部覆盖形式、电气状态和スロ-状态无效的属性，弱点是墙壁区域杀伤形式。注意对侦察兵下手就一定要杀死，否则她会逃走。三人全灭后会有冰魔术师和槌骑士增援，槌骑士的弱点是电气状态，先想办法破甲，再慢慢料理。注意不要被冰魔术师的魔法打中，否则会进入不能行动的冰状态（好在冰魔法的飞行速度很慢）。击倒槌骑士后会有剑骑士登场，弱点是岩石杀伤形式，老规矩先破甲再说。

6-2

开场是电击兵和巨汉战士的组合。电击兵的弱点是地面区域杀伤形式。如果没有什么特别的课题没完成的话，建议老规矩引到ショ-ル-ム再解决。解决电击兵后，会有第二名电击兵登场增援，不过这次这位电击兵的弱点变成了包夹身体杀伤形式。杀掉巨汉战士，增援的则是重战士，只有一个对吸引状态无效的属性，很容易应对。杀掉增援的电击兵和重战士后，本小关结束，理想的状态应该是到此为止只有リリア的课题2、3未完成。

6-3

开场是枪骑士+骑士长的组合。这个枪骑士由于是个壮汉，因此同时也拥有吸引无效这种属性，弱点是电气，先破甲再说。骑士长是双弱点：墙壁区域和地面区域杀伤形式，连锁时要注意。另外别忘了リリア的课题2是捕获骑士长，就在クラフトル-ム周旋达成吧。杀掉（或捕获）骑士长之后，会有冰魔术师增援，应对方法与之前完全一样。再杀死一人后BOSS魔导骑士就会出现了。注意魔导骑士有一招蓄力很久的招式，此时一定要拉开距离，否则直接打掉70血，相当痛。这一场BOSS战有些特殊，只要破坏她的铠甲就能胜利。她的属性很值得玩味：对地面区域杀伤形式有耐性，但弱点却也有地面区域杀伤形式。小编的打法是老规矩以“スパ-クロッド”起手，用“ペンデュラム”击飞，然后以“スマッシュフロア”推出去（此时双弱点都已经命中），落点接一个“ライジングフロア”就破甲了。注意破甲与否会关系到结局路线分歧。

CHAPTER 7 悦乐と热情

场景再次切换，这次的地图是游乐园。场景机关非常有趣，但美中不足的是非常难以配合，因此建议还是靠自身的陷阱连锁来杀敌。本章的敌人持有大量远距离攻击手段，且招招带异常状态，相当不好过。虽然技能中有一招是防止异常状态的，不过老实说还是带体力回复更加保险，因此技能依然是回复+回避不做变更。敌人大都有铠甲，且绝大部分都是双重弱点，因此陷阱装备一定要讲究。小编推荐的配置为天花板区域陷阱“パンプキンマスク”、“ペンデュラム”、“スパイクボ–ル”和“サ–キュラ–ソ–”；墙壁区域陷阱“ギルティランス”和“コ–ルドアロ–”；地面区域陷阱“マンリキスピン”、“スマッシュフロア”（或是“スプリングフロア”也可）、“スパ–クロッド”、“ホットプレ–ト”和“テツクマデ”。这样的配置基本可以较好地达成破甲与课题两方面。

本章完成后可解放新的技能。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
7–1												
ネヴィル	骑士长	230	10	1	25	50	35	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	周围警戒	天花板区域杀伤形式、炎状态
ギル	冰结兵	260	5	1	15	30	30	0	–	头部覆盖形式、冰状态、スロ–状态	属性攻击（冰）	天花板区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式
ジャンヌ	炎魔术师	210	0	0	25	30	0	0	–	炎状态	属性攻击（炎）	–
エルシ–	弓骑士	205	10	2	40	25	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	地面区域杀伤形式
ナンシ–	剑士	240	2	1	35	40	40	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	–	–
イヴリン	魔术师	410	10	1	40	30	30	30	包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	炎状态、电气状态、冰状态	全属性攻击	天花板区域杀伤形式、墙壁区域杀伤形式、岩石杀伤形式
7–2												
ベニ–	剑士	260	2	1	40	35	50	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	–	–
グレアム	炎魔术师	210	0	2	30	35	60	0	–	炎状态	属性攻击（炎）、ワ–プ	–
ポ–ラ	治愈术师	230	0	2	30	0	0	0	–	–	体力回复	–
シエリル	ガス兵	275	5	2	20	30	30	0	–	头部覆盖形式、スロ–状态	状态异常攻击（スロ–）、逃走	岩石杀伤形式、地面区域杀伤形式
リチャ–ド	电击兵	185	15	2	35	30	30	0	–	头部覆盖形式、电气状态、スロ–状态	属性攻击（雷）	包夹身体杀伤形式、冰状态
7–3												
タバサ	冰结兵	240	10	1	15	30	30	0	–	头部覆盖形式、冰状态、スロ–状态	属性攻击（冰）	天花板区域杀伤形式、墙壁区域杀伤形式
リサ	スナイパ–	195	1	2	40	25	0	0	–	–	–	–
マルコム	重装骑士	240	15	1	35	40	50	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地面区域杀伤形式、岩石杀伤形式	
フランソワ–ズ	治愈术师	220	0	2	30	0	0	0	–	–	体力回复	–
ゼノ	勇者（自称）	330	4	1	45	45	70	70	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	属性攻击（雷）、段差移动	–

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	フライトガ–デンに行く	前往フライトガ–デン	□
	フライトガ–デンのビッグスイングに敌を当てる	把敌人拘束或强制移动到其摆动路线上即可达成	□
	ジャストキルを决める	建议用7–1登场的炎魔术师来达成，因为她的防御力是0，比较容易计算伤害。只要造成的伤害不超过体力的2点以上，就能完成ジャストキル	□
	1コンボで2000ARK以上稼ぐ	随便来个4、5连锁就能达成	□
ヴェルザ	ペンデュラム等を使いマルチヒットを决める	マルチヒット指的是一个陷阱启动一次中多次命中敌人，其实用“サ–キュラ–ソ–”这类多段攻击陷阱就能轻松达成	□
	ワンダ–パドックに行く	前往ワンダ–パドック	□
	トリニティホ–スのトリニティスパイクに敌を乘せる	用吹飞系的陷阱打到颜色较黑的那一匹身上去即可	□
	1コンボで200以上のダメ–ジを与え、残虐值を1000以上稼ぐ	带入4个以上残虐陷阱的7连锁以上COMBO可以达成，可以考虑以南瓜花瓶之类的陷阱来争取魔力填充时间	□
リリア	ルミナスパネルを使った5ヒットコンボを决める	在ファンタジ–ゲ–ト用5连锁的吹飞系的陷阱把敌人打到路牌上去即可	□
	スト–ムライナ–に敌を乘せる	ファンタジ–ゲ–ト的过山车魔导机关，让停车用推板撞击敌人，或是吹飞系陷阱将敌人扔至座位上均可触发。QTE为看准时间按×键	□
	ア–マ–ブレイクを发生させる	之前达成过的话也算完成	□

攻略要点

7–1

再次来到新场景游乐园，老规矩先四处跑跑熟悉地形。カエリア的课题在フライトガ–デン达成，ヴェルザ的课题在ワンダ–パドック达成，リリア的课题在ファンタジ–ゲ–ト达成。开场是骑士长+冰结兵的双人组合。骑士长的弱点是天花板区域杀伤形式和炎状态，冰结兵的弱点则是天花板区域和包夹身体杀伤形式。注意冰结兵的手雷有相当强的骚扰能力，一定要十二个上心。骑士长死亡后，炎魔术师就会登场增援。利用她来完成カエリア的课题3吧。注意炎魔法的追尾性极强，回避的时候一定要抓准时机。前三人全灭后，会出现弓骑士和剑士的组合，弓骑士只要用地面区域杀伤形式就能破甲，利用她们来完成剩余的一些课题。任中消灭一人后，中BOSS魔术师就会登场。她对包夹身体和地面区域杀伤形式有耐性，炎、电气和冰状态无效，同时会所有属性魔法攻击，非常难缠。弱点是天花板区域、墙壁区域和岩石杀伤形式。小编的破甲打法是先用“テックマデ”起手，然后以“スマッシュフロア”送到离墙边1格的位置，用“スパイクボ–ル”砸一下（岩石杀伤形式），然后用“ギルティランス”拉到墙边（墙壁区域杀伤形式），再以“サ–キュラ–ソ–”锯出来（天花板区域杀伤形式），空中以“ペンデュラム”击飞破甲。注意面对她的全属性攻击，首先不要近身，否则会中难以躲避的近身冰属性攻击。其次远距离专心用技能回避炎魔法和雷魔法，スロ–的魔法可以直接跑动回避。战场挑选ファンタジ–ゲ–ト，绕着中央的高台上上下下可以挡掉不少魔法。

7–2

开场是剑士+炎魔术师+治愈术师的组合，3人都没有铠甲可破坏。建议优先解决能够回复体力的治愈术师（当然如果玩家的陷阱连锁能够一套带走一个人那也无所谓）。如果没有什么特别课题的话，战场依旧选择ファンタジ–ゲ–ト，绕着中央的高台行动便于立回。击倒剑士后会有ガス兵增援，弱点是岩石和地面区域杀伤形式，远程手雷很讨厌所以要优先解决。注意她受到攻击后会逃跑，因此一定要一击必杀。杀死治愈术师后会有电击兵增援，弱点包夹身体杀伤形式和冰状态，注意电气状态对他无效。

7–3

开场是冰结兵+狙击手（スナイパ–）的组合。冰结兵的弱点是天花板区域和墙壁区域杀伤形式。注意狙击手血量过半会逃走。杀死狙击手后重装骑士会来增援，弱点是地面区域和岩石杀伤形式，建议以地面区域杀伤形式起手。将所有敌人解决后，BOSS勇者（自称）就会带着治愈术师一起登场。当然我们还是要先解决治愈术师，否则没完没了。第二次与这个勇者交手，他对岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式和地面区域杀伤形式有耐性，而且有段差移动和远程攻击手段、以及一招超强的中距离突进技，回避时要万分小心。他的远程攻击会蓄力半天，而且没什么追向性，看到以后可以用魔力填充时间在3～4秒的陷阱放他脚下起手。

CHAPTER 8 一対の深意

本章的敌人大都是远近搭配出现，而且量还不少，因此主体上应该贯彻切换房间区域的龟缩战法：在门口埋好陷阱等敌人追过来踩，才是最安全的战术。本章登场铠甲敌人的弱点没有冰属性，因此建议把冰属性陷阱（例如上一章推荐的“コ–ルドアロ–”）去掉，换成增加残虐值连锁的“スロ–タ–フアン”，这也是小编推荐本章相比上一章惟一更改的陷阱装备，可以较好地达成破甲与课题两方面。

本章完成后陷阱发动栏追加至7栏，可装备陷阱数增加至12个。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
8–1												
アリス	一般人	75	0	3	8	9	0	0	–	–	–	–
エディ	一般人	80	0	3	11	9	0	0	–	–	逃走	–
ホバ–ト	冰结兵	260	10	2	15	30	30	0	–	头部覆盖形式、冰状态、スロ–状态	属性攻击（冰）	天花板区域杀伤形式、炎状态
ケニ–	斧骑士	240	10	0	40	35	40	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	–	墙壁区域杀伤形式、电气状态
ロンダ	斧骑士	300	5	1	35	40	45	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
リンジ–	雷魔术师	240	0	1	35	35	0	0	–	电气状态	属性攻击（雷）	–
モイラ	枪兵长	280	1	1	35	45	0	0	飞行道具杀伤形式	–	–	–
8–2												
ベス	侦察兵	210	3	2	35	35	30	0	天花板区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	周围警戒、段差移动	–
トリッシュ	铳骑士	150	15	1	50	30	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	头部覆盖形式
ハリ–	骑士长	250	10	1	25	50	35	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	周围警戒	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
ステラ	火炎兵	220	15	2	25	25	30	0	–	头部覆盖形式、炎状态、スロ–状态	属性攻击（炎）、逃走	墙壁区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式
デリック	コマンド	230	0	2	30	25	35	25	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	段差移动、扉口回避	–
8–3												
ロザリン	雷魔术师	200	0	1	35	35	0	0	–	电气状态	属性攻击（雷）	–
ダニ–	雷魔术师	220	0	2	40	40	0	0	–	电气状态	属性攻击（雷）	–
ヘレン	冰结兵	245	10	2	20	30	30	0	–	头部覆盖形式、冰状态、スロ–状态	属性攻击（冰）	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
アルマ	近卫兵	370	20	1	50	50	90	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	岩石杀伤形式、头部覆盖形式
テルマ	近卫兵	360	15	2	30	50	90	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	天花板区域杀伤形式、头部覆盖形式

メディウムのお愿い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	ビッグスイングを利用してスト-ムライナ-に敌を当てる	フライトガ-デン房间中的一侧有过山车轨道，利用吹飞系陷阱让敌人撞上正往这一侧摇晃的ビッグスイング，就会飞到轨道上去，然后被过山车碾过就达成	□
	エリアルヒットを1回のコンボで3回以上决める	利用“サ-キュラ-ソ-”→“スマッシュフロア”来达成空中命中，然后以“スロ-タ-ファン”→“マンリキスピン”→“パンプキンマスク”来拖魔力填充时间，五个陷阱排成直线无限连锁即可达成	□
	1コンボで华丽值を2000以上稼ぐ	“スパ-クロッド”→“ペンデュラム”→“ギルティランス”→“サ-キュラ-ソ-”→“スロ-タ-ファン”→“スマッシュフロア”→场景机关“ルミナスパネル”达成	□
ヴェルザ	1コンボで残虐值を2000以上稼ぐ	带入5个以上残虐陷阱的9连锁以上COMBO可以达成，可以考虑以南瓜花瓶之类的陷阱来争取魔力填充时间	□
	1コンボでラピッドチェインを3回以上决める	“スパ-クロッド”→“ペンデュラム”→“ギルティランス”→“スマッシュフロア”→“スロ-タ-ファン”达成。诀窍是从“ギルティランス”开始就尽快连打按键	□
	ファンタジ-ゲ-トのハングリ-ビ-ストに敌を当てる	以魔导机关スト-ムライナ-达成终结一击时完成	□
リリア	ホラ-ハウスのビッグイ-タ-を使った6ヒットコンボを决める	连锁3 COMBO后，用吹飞系打进嘴里即可	□
	イベントステ-ジに行く	前往イベントステ-ジ	□
	イベントステ-ジのヒ-ロ-ワイヤ-に敌を当てる	用吹飞系打到ヒ-ロ-ワイヤ-上即可达成	□

攻略要点

8-1

开场是一般人×2与冰结兵的组合。由于合流有时间差，先利用女性一般人完成リリア的课题1。接下来就可以转移阵地前往イベントステ-ジ，在门口设下吹飞系陷阱，完成リリア的课题2、3。这里需要注意如果对男性一般人下手，就一定要杀死，否则他会立刻逃走。冰结兵的弱点是天花板区域杀伤形式和炎状态，破甲后利用他来完成カエリア的课题1。三人全灭后会出现男女斧骑士的增援。男性斧骑士（红色）弱点是墙壁区域杀伤形式和电气状态，女性斧骑士（绿色）弱点是天花板区域和地面区域杀伤形式，建议用“テツクマデ”起手，然后运到近墙边比较容易破甲，当然要当心两人轮番飞斧，很难回避。任中解决一人后，雷魔术师登场。再杀死一人后枪兵长登场。雷魔术师和枪兵长都没有无效的属性，适合用来完成连锁课题。

8-2

如果没有特殊理由的话，本关建议选择ファンタジ-ゲ-ト为主战场。这样一来可以为敌人合流拖延一些时间，给玩家更多1对1的机会。开场是侦察兵和铳骑士的组合。铳骑士是初次出现的敌人，其弱点是比较少见的头部覆盖形式。这两个人都具有远程攻击能力，一定要尽快解决一个（可以的话，最好是先解决纯远程的铳骑士）。杀死铳骑士后骑士长登场，他的弱点是墙壁区域和地面区域杀伤形式。杀死侦察兵后火炎兵登场，弱点是墙壁区域和包夹身体杀伤形式，不过她继承了盗贼系的优良逃跑传统，因此一旦下手就要必杀。骑士长死后指挥官（コマンド）来增援，他的扉口回避让门口陷阱战术失效，且有天花板区域和地面区域杀伤形式的耐性，行动方式也很有第5章BOSS的感觉。最好尽快杀死其他敌人，与他1对1慢慢周旋。

8-3

开场就是雷魔术师×2加冰结兵的组合。冰结兵的弱点是墙壁区域和地面区域杀伤形式。由于这两个魔术师都不会传送技能（ワ-プ），因此为了减少1对3的压力，建议玩家不断切换区域战斗。每到一个区域就在门口布下陷阱，打一轮就跑，慢慢磨死他们。三人全灭后，两个BOSS近卫兵会同时登场，这也是迄今为止最难的一场BOSS战。BOSS一人拿锤，一人拿弓，远近配合完美，特别是锤子的震地配合弓的远射会搞得玩家痛不欲生。锤子的大跳攻击与弓的超高速蓄力射击也非常难搞，而且是秒杀级的伤害，因此绝对、绝对不要与她们正面冲突，不断切换房间区域，在入口处埋陷阱慢慢磨她们的血。由于杀死一方后另一方的血会回满，因此理想的状态是先集中攻击其中一人，但实际上两人谁先进房间完全是运气，因此也不要在意这些了，慢慢打消耗战吧。锤手近卫兵（红色）的弱点是岩石杀伤形式和头部覆盖形式，弓手近卫兵（绿色）的弱点是天花板区域杀伤形式和头部覆盖形式，三下五除二先破甲再说。逃跑途中要记得不断按START键观察BOSS离门口的位置，提早发动陷阱，因为这一战肯定是没有时间拉特写镜头看的。BOSS战推荐连锁：“テツクマデ”→“パンプキンマスク”（头部覆盖形式）→“サ-キュラ-ソ-”（天花板区域杀伤形式）→“スパイクボ-ル”（岩石杀伤形式）→“スロ-タ-ファン”→“ペンデュラム”（破甲）。

CHAPTER 9 正义の名の下に

※从本章开始敌人与a路线发生变动，以下攻略基于b、c、d路线敌人资料写作。

本章敌人大多数带有地震能力，如果不采用换房间战术，将会体验到各种活活被屈死的感觉。（地震一震就是3格以上啊！要不要那么远啊！）与敌人战力同步增长的还有巫女们的课题的难度，简直各种要命。为了达成课题，本章携带的陷阱也大幅更新，请企图完成课题的玩家一定要老老实实按照下面的清单配置：天花板区域陷阱“パンプキンマスク”、“ペンデュラム”、“クレ–ン”、“メガヨ–ヨ–”和“サ–キュラ–ソ–”；墙壁区域陷阱“スロ–タ–ファン”、“ギルティランス”和“コ–ルドアロ–”；地面区域陷阱“ライジングフロア”、“スマッシュフロア”、“スパ–クロッド”和“テツクマデ”。

本章完成后“ミッション”模式追加新任务。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
9–1												
ネルソン	クラッシャ–	350	0	0	50	50	60	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	吸引状态	地震	–
ニック	ガス兵	310	12	2	25	30	30	0	–	头部覆盖形式、スロ–状态	状态异常攻击（スロ–）、逃走	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
ネイト	槌骑士	290	5	1	30	35	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
デ–ビ–	コマンド	245	0	2	40	25	30	25	地面区域杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	段差移动、扉口回避	–
マリエル	槌骑士	290	5	1	30	40	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	头部覆盖形式、墙壁区域杀伤形式
ミッシ–	骑士长	250	15	2	30	50	45	0	岩石杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	周围警戒	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
9–2												
モ–ガン	重装骑士	330	5	1	35	35	40	0	岩石杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	头部覆盖形式、天花板区域杀伤形式
コロナ	炎魔术师	230	0	0	30	35	0	0	–	炎状态	属性攻击（炎）	–
ダレル	シャドウ	265	0	2	30	30	35	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	ワ–プ	–
フラミ–	炎魔术师	220	0	1	30	35	0	0	–	炎状态	属性攻击（炎）	–
レイシ–	剑骑士	260	15	0	30	50	25	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	电气状态、地面区域杀伤形式
9–3												
ミシエル	治愈术师	290	0	3	35	0	0	0	–	–	体力回复	–
アンヌ	槌骑士	270	15	1	35	40	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
マグヌス	冰魔术师	230	0	2	35	35	0	0	–	冰状态	属性攻击（冰）、ワ–プ	–
ゼノ	勇者（自称）	400	20	1	50	50	80	80	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、电气状态	属性攻击（雷）、段差移动	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式（第一次）/墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式、天花板区域杀伤形式（第二次）

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	华丽トラップを5个以上使ったコンボを決める	“スマッシュフロア”→“スローターファン”→“クレーン”→“サーキュラーソー”→“パンプキンマスク”→“スパークロッド”→“コールドアロー”→“スマッシュウォール”达成	□
	1コンボでフォーリングダウンとロングレンジヒットを決める	在ファンタジーゲート的阶梯上用“スマッシュフロア”打下去，再想办法接上5格以上的“コールドアロー”即可达成。可以从上一条连锁中改造一下	□
	イベントステージのストームライナーに敌を当てる	必须以“ライジングフロア”打上イベントステージ的西侧铁路上，然后等过山车碾过去。过山车每10秒经过一次，掐准时间慢慢试吧	□
ヴェルザ	残虐トラップだけを使い5ヒットコンボを決める	有“サーキュラーソー”就能简单达成，但是注意连锁只能以残虐陷阱构成，起手是个问题。以本关推荐陷阱的话，建议以“スローターファン”起手	□
	1コンボでマルチヒットを2回以上決める	有“サーキュラーソー”就能简单达成	□
	1コンボで250以上のダメージを与える	有南瓜脑袋“パンプキンマスク”做无限连锁，轻轻松松就能达成	□
リリア	イベントステージのエクスプローダーでとどめをさす	在イベントステージ门口用“スマッシュフロア”打上钢索掉落舞台，落点在中央喷火装置的前面一格，用“テックマテ”送进去，然后再以其他陷阱启动舞台上的蓝色水晶即可。这里要注意3点：1.エクスプローダー是炎属性，千万不要拿炎属性无效的敌人去，例如炎魔术师。2.要求是以エクスプローダー杀死，因此在启动喷火装置前敌人不能死去，大概给敌人留下半条血的时候就用“スマッシュフロア”起手。3.エクスプローダー是一次性装置，每小关只能启动一次	□
	イディスタントキャリーを決める	イディスタントキャリー指的是从最初的陷阱位置算起，将敌人搬运10格以上距离后再以陷阱命中。利用“スマッシュウォール”＋“スマッシュフロア”的组合不难办到	□
	敌を捕获する	利用ホラーハウス的ビッグイーター是最简单的，直接以吹飞系打到ビッグイーター的嘴里就能自动捕获了。注意在这个课题出现前捕获成功，也不会计算在内	□

攻略要点

9-1

开场是新敌人破坏者（クラッシャー）+ガス兵的组合。破坏者的攻击力极高，且能引发地震，注意他与瓦斯兵的远近配合。瓦斯兵一旦被破甲后就会逃走，一定要确实杀死，其弱点是天花板区域和地面区域杀伤形式。这里建议先参照课题的完成方法，绕着地图走一圈，把简单的先完成掉。杀死ガス兵后槌骑士登场，弱点是墙壁区域和地面区域杀伤形式。再杀死一人后コマンド出现，注意门口的陷阱不好命中他，这个家伙相当厉害，一定要尽早杀掉，否则他跟槌骑士的地震夹击会给玩家带来无尽的恐怖。再杀一人后另一个槌骑士出现，弱点是头部覆盖形式和墙壁区域杀伤形式。再杀死一人后，骑士长前来增援，弱点是天花板区域和地面区域杀伤形式，而她也是本关最后一个敌人。

9-2

第二关首先要面对重装骑士+炎魔术师。重装骑士的弱点是头部覆盖形式和天花板区域杀伤形式。将重装骑士击倒后，会出现新的敌人暗影（シャドウ），他是指挥官暗杀者的上级职业，除了对岩石、天花板区域和地面区域杀伤形式有耐性以外，还有ワープ能力，经常逃跑的时候身后突然中两刀，非常、非常讨厌。这家伙出现后，建议暂停任何课题，集中精神先搞死他。杀死炎魔术师后会出现第二个炎魔术师增援，跟之前的一个打法。再杀死一人后剑骑士增援，弱点是电气状态和地面区域杀伤形式。建议最后控一下血，残血时完成リリア课题3的捕获任务。

9-3

开场就是治愈术师+槌骑士+冰魔术师的棘手组合，槌骑士的弱点是墙壁区域和地面区域杀伤形式。建议开场后立刻在门口布下陷阱，速度秒杀掉从ホラーハウス赶来合流的冰魔术师。会传送的冰魔术师死掉后，就没有什么能阻止玩家用房间转换战术了。建议玩家控一下血，将场上的两人都打成红血再下手，因为当场上只剩下一个人时，BOSS勇者就会登场。这是第三次与他交手，他比以前强化了不少，突进技、远距离技发动速度都变得极快，而且更要命的是他的铠甲变成了两层，如果不破甲两次的话，根本无法消除他的无效属性。弱点第一次是墙壁和地面区域杀伤形式，第二次是墙壁、地面再加上天花板区域杀伤形式，老老实实采用换房间战术吧。在门口以万能陷阱“テックマテ”起手，应该能马到功成。

CHAPTER 10 苏る传说

再次切换地图，这次来到的场景是遗迹。敌人的构成只要熬过最初的双远程，其他的都是勉强可以对付的组合。BOSS够强，逃跑途中一不注意就是秒杀（而且每次死了至少还得重新做一次ヴェルザ的课题3，简直无情）。本章因为要完成リリア的课题，因此不得不带上大量屈辱系陷阱，使得玩家的攻击力会有所不足。当然，不在乎评分的话，可以用无限连锁来弥补这个问题。以下是本章推荐陷阱装备：天花板区域陷阱“パンプキンマスク”、“スイングハンマ–”、“トゥ–ムスト–ン”、“メガヨ–ヨ–”和“サ–キュラ–ソ–”；墙壁区域陷阱“トイハンマ–”和“ギルティランス”；地面区域陷阱“マンリキスピン”、“ヒュ–マンキャノン”、“スマッシュフロア”、“スパ–クロッド”和“テツクマデ”。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
10–1												
ペドロ	骑士长	230	20	2	20	55	30	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	周围警戒	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式
マウリシオ	巨汉战士	360	1	0	40	62	75	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	吸引形式	–	–
イングリッド	铳骑士	190	10	1	50	25	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	岩石杀伤形式、电气状态
アグネス	弓骑士	220	10	2	35	25	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
マルガレ–テ	剑士	295	3	2	30	40	40	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	–	–
10–2												
ビ–チエ	枪兵长	275	2	2	30	35	0	0	飞行道具杀伤形式	–	–	–
コンスタンサ	ガス兵	340	10	2	25	30	25	0	–	头部覆盖形式、スロ–状态	状态异常攻击（スロ–）	地面区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式
アントニオ	コマンド	260	0	3	27	23	33	25	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	段差移动、扉口回避	–
フランツ	ガス兵	310	15	2	25	30	9	0	–	头部覆盖形式、スロ–状态	状态异常攻击（スロ–）、逃走	墙壁区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式
マルティ–ノ	槌骑士	265	15	2	30	35	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	地震	地面区域杀伤形式、天花板区域杀伤形式
10–3												
フェルナンド	重装骑士	340	5	1	30	40	50	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	岩石杀伤形式、电气状态
イグナシオ	斧骑士	280	15	1	30	25	40	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	–	天花板区域杀伤形式、墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
アウレリオ	クラッシャ–	350	2	0	41	52	61	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	吸引状态	地震	–
ビクトル	传说の战士	500	5	2	40	80	120	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	地震、トラップ解除	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	封印の祭坛の、黑の火柱を使った7ヒットコンボを决める	代入4HIT的“サ–キュラ–ソ–”就能轻松完成	☐
	1コンボで5000ARK以上稼ぐ	使用10个不同陷阱的连锁即可达成，中间用南瓜头拖一下魔力填充时间	☐
	1コンボで4种类以上のボ–ナスを决める	推荐利用10–2出现的槌骑士マルティ–ノ在幻梦の大阶段达成，直接以“ヒュ–マンキャノン”打出10格以上，接一个“サ–キュラ–ソ–”就直接完成课题	☐
ヴェルザ	业火の间の、狮子の头を使った7ヒットコンボを决める	代入4HIT的“サ–キュラ–ソ–”就能轻松完成	☐
	钢のクロコダイルでウィザ–ド ギアフィニッシュを决める	钢のクロコダイル就是水魔の狩场的魔导机关鳄鱼。触发方法是将残血的敌人以受创姿态送到它的嘴前。QTE是连打×键。注意撞到身体并不会发动，一定要在嘴前	☐
	イグナシオを1回のコンボで倒す	10–3这个敌人才会出现。由于他经常跟其他敌人一起行动，所以要完成这个课题很有难度。小编推荐利用他破甲前包夹身体杀伤形式无效的属性，首先利用换房间战术将与他同时出来的重装骑士フエルナンド 破甲。接下来只要一直保持用包夹身体杀伤形式的陷阱起手，就不会误伤他了。利用这个起手做个无限循环连锁，先灭掉重装骑士フエルナンド 和破坏者（クラッシャ–）アウレリオ，推荐在幻梦の大阶段操作，连锁时把他引到上层或下层阶梯，免得被陷阱连带伤害。碍事的家伙解决完后，就可以破甲带入南瓜无限连锁直接杀死了	☐
リリア	屈辱トラップを6个以上使ったコンボを决める	这个课题推荐与下面一个课题一起完成。在幻梦の大阶段，利用6个以上的屈辱陷阱将敌人送进ワ–プホ–ル，即可同时完成两个课题。推荐陷阱连锁为“テツクマデ”→“マンリキスピン”→“パンプキンマスク”→“トイハンマ–”→“メガヨ–ヨ–”→“ヒュ–マンキャノン”→进入ワ–プホ–ル	☐
	幻梦の大阶段のワ–プホ–ルに敌を放り入む	参见上一个课题	☐
	敌を捕获する	利用水魔の狩场的高台，用“スマッシュフロア”就能轻松完成	☐

攻略要点

10–1

开场是骑士长+巨汉战士的组合。这两个都是近战职业，比较容易对付，因此趁此机会先到处跑动熟悉一下新场景的地形和路线，在本章的BOSS战中能否熟悉地跑路至关重要。骑士长的弱点是岩石杀伤形式和墙壁区域杀伤形式。这里在完成课题的同时最好将两人都控制到红血，因为杀死任意一人后，铳骑士和弓骑士会一起出场增援，这两个远程同时出现，会给玩家带来极大的压力，很有可能一次倒地就被连射3次，直接下半血。此时应该立刻执行换房间战术，最起码要收拾掉其中一个远程，才好继续完成课题。铳骑士的弱点是岩石杀伤形式和电气状态，弓骑士的弱点是墙壁区域和地面区域杀伤形式。当场上只剩一名敌人时，剑士就会来增援，应该不难对付。

10–2

首先出场的是枪兵长+ガス兵。ガス兵的弱点是地面区域和包夹身体杀伤形式，因为这家伙有远程攻击，要先行解决。杀死其中一人后指挥官（コマンド）出现，照例停下一切课题活动，优先将其杀死。再杀死一人后另一名男性ガス兵出现，弱点是墙壁区域和包夹身体杀伤形式，

注意他在血量不多时也是会逃走的，因此一定要彻底杀死。接下来增援的是槌骑士，弱点是地面区域和天花板区域杀伤形式，地震的滋味上一章已经受够了，要么赶紧干掉，要么让他落单，千万别跟让他跟其他人配合起来。

10–3

开始是重装骑士和斧骑士的组合。注意这个斧骑士是ヴェルザ的课题3，要一套连锁将其杀死（详细方法见课题部分）。重装骑士的弱点是岩石杀伤形式和电气状态，斧骑士的弱点是天花板区域、墙壁区域和地面区域杀伤形式。杀死重装骑士后破坏者（クラッシャ–）会来增援，尽快料理掉。

三个敌人全灭后，BOSS传说战士就登场了。这家伙血厚攻高，有一击必杀级别的招式，以及一招速度极快、难以躲避的飞行道具，因此在换房间时，过道中也要随时注意他的动向，镜头要尽可能看着他才能减少被偷袭的可能性。但是这都不是最讨厌的，他最大的特点是拥有解除陷阱的特技。如果在他进房间时面前有陷阱，他就会双手互击大喝一声，将周围范围内所有的陷阱全部解除掉。作为对应的方法，建议在门口放置一个陷阱，当他开始解除的瞬间，立刻用其他的陷阱将他的动作中断。小编推荐的连锁是“テツクマデ”（诱饵）→“スイングハンマ”（发动速度要够快，即使他解除了其他陷阱也会被打飞）→“パンプキンマスク”，只要带上南瓜头，之后就随我们料理了。他的弱点是岩石杀伤形式和墙壁区域杀伤形式。

CHAPTER 11 必然の再会

本章的敌人是大量远程部队，而且各个招式都带属性异常攻击，同时与两个敌人处在一个房间里真是几条命都不够用。因此本章也要坚持换房间打带跑战术，而且千万不能贪刀，以安全为上慢慢磨血。如果还要顺便完成课题的话，可以带上冰状态攻击的“コ–ルドアロ–”，能够事半功倍。推荐陷阱为：天花板区域陷阱“パンプキンマスク”、“スイングハンマ–”、“トウ–ムスト–ン”、“メガヨ–ヨ–”和“サ–キュラ–ソ–”；墙壁区域陷阱“コ–ルドアロ–”、“スロ–タ–ファン”和“ギルティランス”；地面区域陷阱“ブラッディシザ–”、“スマッシュフロア”、“スパ–クロッド”和“テツクマデ”。

本章的BOSS战打法和战后选项关系到结局分歧，详情请参照流程攻略开篇部分※2。小编选择“信じる”，进入路线b。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
11–1												
マルゲリ–タ	重装骑士	320	5	1	35	35	45	0	岩石杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	岩石杀伤形式、电气状态
パブロ	暗魔术师	240	0	2	30	45	0	0	–	头部覆盖形式	属性攻击（暗）	–
ア–ニャ	火炎兵	280	15	2	25	30	30	0	–	头部覆盖形式、炎状态、スロ–状态	属性攻击（炎）	墙壁区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
レナ–ト	火炎兵	240	12	2	25	25	30	0	–	头部覆盖形式、炎状态、スロ–状态	属性攻击（炎）	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式
ジョヴァンナ	スナイパ–	240	1	2	35	30	0	0	–	–	–	–
11–2												
アネット	冰魔术师	205	0	0	35	35	0	0	–	冰状态	属性攻击（冰）	–
アルフレッド	シャドウ	260	0	2	30	35	30	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	ワ–プ	–
ステファン	クラッシャ–	360	0	0	50	55	65	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	吸引状态	地震	–
カ–ル	剑士	250	2	1	30	35	55	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	–	–
11–3												
ヘルマン	剑骑士	230	20	2	30	35	30	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	头部覆盖形式、墙壁区域杀伤形式
リナルド	火炎兵	240	12	2	25	25	30	0	–	头部覆盖形式、炎状态、スロ–状态	属性攻击（炎）	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、墙壁区域杀伤形式
マイヤ–	电击兵	280	17	2	35	30	30	0	–	头部覆盖形式、电气状态、スロ–状态	属性攻击（雷）	包夹身体杀伤形式、天花板区域杀伤形式
ニ–ナ	骑士长	235	15	2	30	50	45	0	岩石杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	周围警戒	天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式
セリア	魔导骑士	330	20	2	35	60	80	50	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、炎状态	–	墙壁区域杀伤形式、天花板区域杀伤形式、电气状态

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	1コンボで华丽值を3000以上稼ぐ	带上破甲或场景机关，用到11个不同陷阱的连锁就能达成	☐
	敌を捕获する	利用水魔の狩场的高台，用“スマッシュフロア”就能轻松完成	☐
	1コンボでコアヒットを4回以上决める	“ブラッディシザ–”每次命中必定是コアヒット，组一个无限连锁重复即可	☐
ヴェルザ	1コンボで残虐值を3000以上稼ぐ	带上破甲或场景机关，用到11个不同陷阱的连锁就能达成	☐
	敌を冰状态にする	“コ–ルドアロ–”轻松达成	☐
	1コンボでマルチヒットを3回以上决める	“サ–キュラ–ソ–”轻松达成	☐
リリア	1コンボで屈辱值を3000以上稼ぐ	带上破甲或场景机关，用到11个不同陷阱的连锁就能达成	☐
	1コンボでディスタントキャリ–とロングレンジヒットを决める	5格以上距离用“コ–ルドアロ–”命中，然后想办法把敌人打远即可	☐
	ア–マ–ブレイクを发生させる	铠甲破坏	☐

攻略要点

11–1

开场是重装骑士、暗魔术师和女性火炎兵的三人组合。这里推荐先采用换房间战术安心杀敌，不要管课题的要求。重装骑士的弱点是岩石杀伤形式和电气状态，女性火炎兵的弱点是墙壁区域和地面区域杀伤形式。女性火炎兵死亡后会有男性火炎兵增援，他的弱点是岩石杀伤形式和天花板区域杀伤形式。这四个敌人全灭后，就会出现狙击手（スナイパ–）增援。利用前面四个敌人中的最后一人（建议是血厚的重装骑士），或是单独出现的狙击手，来组一个大连锁，完成所有巫女的课题1吧。

11–2

冰魔术师与暗影（シャドウ）袭来。暗影的传送能力依旧烦人，反过来利用这一点让他跟冰魔术师拉开距离，先将其解决掉。注意虽然数据上没有扉口回避的技能，但他的传送基本上都会回避掉门口的陷阱。冰魔术师死亡后破坏者（クラッシャ–）登场，尽早解决这个有地震能力的家伙。破坏者被解决后剑士来增援，注意这个剑士会跳跃回避陷阱。将他消灭之后就没有援军了。

11–3

首先是剑骑士和火炎兵的组合。剑骑士弱点是头部覆盖形式和墙壁区域杀伤形式，火炎兵弱点则是岩石、天花板区域和墙壁区域杀伤形式。杀死其中一人后，电击兵增援，弱点是包夹身体和天花板区域杀伤形式。再杀死一人后骑士长增援，弱点是天花板和地面区域杀伤形式。场上只剩1人后，BOSS魔导骑士再次登场。虽然数据上比以前大幅强化，也增添了新的耐性，但由于没有棘手的特殊能力，用换房间战术就能轻松击倒，仅需注意她远距离的快速飞行道具。注意本战是否破坏她的铠甲是结局分歧路线之一。弱点是墙壁区域杀伤形式、天花板区域杀伤形式和电气状态。如果破甲，战斗强制结束。

CHAPTER 12 终焉と开辟

终于来到最终章，敌人的配置是以远程异常攻击为主的编队，但是有暗影在中间捣乱，强度依然非比寻常（当然没有地震技能的兵算是救赎之一）。而本章的课题已经难到了令人发指的地步，本章推荐陷阱为：天花板区域陷阱“パンプキンマスク”、“スイングハンマ–”、“トゥ–ムスト–ン”、“メガヨ–ヨ–”和“サ–キュラ–ソ–”；墙壁区域陷阱“コ–ルドアロ–”、“ガトリングアロ–”和“ギルティランス”；地面区域陷阱“マンリキスピン”、“スマッシュフロア”、“ホットプレ–ト”和“テツクマデ”。

本章完成后“ミッション”模式追加新任务，可解放新的服装。

敌人情报

名称	职业	体力	防御	警戒	攻击1	攻击2	攻击3	攻击4	耐性	无效	能力	弱点
12–1												
ヴェルフ	炎魔术师	230	0	2	40	40	0	0	–	炎状态	属性攻击（炎）、ワ–プ	–
フランコ	冰魔术师	260	0	2	45	40	0	0	–	冰状态	属性攻击（冰）、ワ–プ	–
レオン	雷魔术师	280	0	2	45	50	30	0	–	电气状态	属性攻击（雷）	–
ロドリゴ	枪骑士	370	5	0	35	40	50	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式、吸引状态	–	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式
ユリア	重装骑士	320	15	1	30	40	50	0	岩石杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	头部覆盖形式、炎状态
12–2												
クレメント	铳骑士	260	10	1	55	35	0	0	–	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	头部覆盖形式、天花板区域杀伤形式
フ–ベルト	重装骑士	290	15	2	40	45	50	0	岩石杀伤形式、墙壁区域杀伤形式	飞行道具杀伤形式、包夹身体杀伤形式	–	地面区域杀伤形式、墙壁区域杀伤形式
エレ–ヌ	冰魔术师	270	0	1	40	40	0	0	–	冰状态	属性攻击（冰）	–
ル–カス	冰结兵	280	15	2	20	30	45	0	–	头部覆盖形式、冰状态、スロ–状态	属性攻击（冰）	岩石杀伤形式、地面区域杀伤形式
コ–ネリア	冰结兵	350	10	2	25	30	45	0	–	头部覆盖形式、冰状态、スロ–状态	属性攻击（冰）	墙壁区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式
12–3												
マクシム	暗魔术师	290	0	2	40	50	0	0	–	头部覆盖形式	属性攻击（暗）	–
カルロス?	剑士	330	1	1	45	40	60	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式	–	–	–
ゲルト	シャドウ	240	1	3	35	40	35	0	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、地面区域杀伤形式	–	ワ–プ、逃走	–
マルセラ	电击兵	340	15	2	35	30	45	0	–	头部覆盖形式、电气状态、スロ–状态	属性攻击（雷）	地面区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式、冰状态
フリ–ゼ	第一席国务大臣	440	25	3	60	70	70	50	岩石杀伤形式、天花板区域杀伤形式、飞行道具杀伤形式、墙壁区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式、地面区域杀伤形式	头部覆盖形式、炎状态、电气状态、冰状态	全属性攻击	天花板区域杀伤形式、包夹身体杀伤形式（第一次）/墙壁区域杀伤形式、岩石杀伤形式、飞行道具杀伤形式（第二次）

メディウムのお願い

巫女	内容	备注	达成标记
カエリア	1コンボでラピットチェインとロングレンジヒットを2回以上づつ决める	ラピットチェイン的快速连锁只要撞到机关上即可达成，建议设计个无限连锁，带入5格以上距离的飞行道具系陷阱	□
	1コンボで冰のモノリス2つと冰龙像に当てる	两者都是冰狱の门的场景机关。冰のモノリス对前方两格有区域感应，稍等一瞬后发射冰冻射线将目标冻结，因此进入感应区域后应该以拘束系的陷阱将敌人拘束起来。另外如果直接吹飞敌人撞到上面，则会按照其旋转方向强制移动2格，不会进入冰状态。冰龙像则是对前方三格左右进行吐息攻击，需要以蓝色水晶来启动。这个课题相当难，一定要仔细设计连锁的拘束与方向，多多尝试	□
	1コンボで30000ARK以上稼ぐ	找个有铠甲且皮厚的敌人，将身上的12个陷阱全部连锁进去，加上破甲奖励和各种额外加分，应该能达到。实在有困难可以再带上场景机关	□
ヴェルザ	1コンボで300以上のダメ-ジを与える	参照资料表，找个体力在300以上的敌人，做个南瓜无限连锁直接连到死	□
	封印の祭坛の、魔神の颜でとどめをさす	在一定时间内发动魔神手足的四个机关，祭坛上就会出现黑色的漩涡，将敌人吹飞至该处就能达成。由于魔神的手足会按照顺时针方向将敌人吹飞，针对这一点在一套连锁内大概就能启动2～3处机关	□
	7ヒットコンボ以上で钢のクロムダイルでとどめをさす	按照之前的做法，算准时间和血量，在连锁中带入“サ-キュラ-ソ-”就能达成	□
リリア	ヴェルフにトゥ-ムスト-ンでとどめをさす	12-1第一波出现的炎魔术师，注意控血后直接杀死	□
	1コンボで5种类以上のボ-ナスを决める	参考第10章カエリア的课题3的做法，再加上一次铠甲破坏，或者代入场景机关均可达成，推荐用重装骑士来完成	□
	フリ-ゼをア-マ-ブレイクをさせる	“テツクマデ”起手解决耐性问题	□

攻略要点

12-1

开场就是炎、冰、雷三属性魔术师的夹击，老规矩——跑。注意消灭炎魔术师时完成リリア的课题1。杀死炎魔术师后枪骑士登场，弱点和耐性都是岩石+墙壁区域杀伤形式，注意起手。杀死雷魔术师后重装骑士登场，弱点是头部覆盖形式和炎状态。

12-2

首先是铳骑士+冰魔术师+重装骑士的配合。逃跑的时候少走直路，大场景一定要随时看着铳骑士，她的倒地三连射大家都懂的，尽量快速解决掉。她的弱点是头部覆盖形式和天花板区域杀伤形式。重装骑士的弱点则是地面和墙壁区域杀伤形式。击倒铳骑士和重装骑士后，男性冰结兵前来增援，弱点是岩石杀伤形式和地面区域杀伤形式。击倒冰魔术师后，女性冰结兵出现，其弱点是墙壁区域和包夹身体杀伤形式。两个冰结兵同时在场时，请停下一切课题，专心杀死其中一个，不然一前一后的手榴弹简直没法回避。杀死他们后本关结束。

12-3

暗魔术师和剑士跟玩家出现在一个房间里，而暗影（シャドウ）正在往这边合流。玩家不妨先在封印の祭坛小兜一下圈子，等暗影进房间后再立刻逃跑。直线路上要小心暗影的飞刀。暗影和暗魔术师还是老样子基本不吃门口的陷阱，玩家不妨先对付其他敌人，慢慢磨死他们。这里相当考验耐心，一定要以安全为上，在连锁的最后建议套一个南瓜头或万字旋转来争取逃走时间。注意暗影血量减少一定程度后会逃走。消灭一人后电击兵登场，弱点是地面区域、包夹身体杀伤形式和冰状态。

当场上只剩下一人时，BOSS第一席国务大臣フリ-ゼ就会出现了。她的初始位置是封印祭坛，玩家可以控制一下血量和杀敌位置，在她赶到之前将剩下一个人解决掉。作为最终BOSS，フリ-ゼ几乎对所有的攻击方式有着耐性或无效属性，但是就算是她也逃不过房间门口的“テツクマデ”。她也需要破甲两次，第一次是天花板区域和包夹身体杀伤形式，第二次是墙壁区域、岩石和飞行道具杀伤形式。注意由于她在破甲前对炎、冰和电气都有免疫，因此第二次破甲时飞行道具一定要选择“ガトリングアロ-”而不是“コ-ルドアロ-”。另外还有她即使在铠甲全破以后，也依然完全免疫头部覆盖形式。

奖杯列表

种类	名称	说明
白金	トラップマスタ–	获得其他全部奖杯
铜杯	魔神の娘	完成故事模式第1章
铜杯	城制压	完成故事模式第3章
铜杯	工场突破	完成故事模式第6章
铜杯	游园地を抜けて	完成故事模式第9章
铜杯	影の牢狱	故事模式通关
银杯	ダ–クサイド プリンセス	观看故事模式全部结局
铜杯	初级者	任务模式完成1个任务
铜杯	中级者	任务模式完成10个任务
银杯	霸者	任务模式完成全部任务
铜杯	全てを知るもの	遇到过游戏中所有敌人
铜杯	歼灭者	杀掉故事模式登场过的全部敌人
铜杯	破坏者	完成铠甲破坏
银杯	破坏の限り	对所有可破甲的敌人完成铠甲破坏
银杯	罠收集	习得全部陷阱
金杯	收集癖	升级全部陷阱
铜杯	技收集	习得全部技能
铜杯	魔装置	使用魔导机关
银杯	魔装置を极めし者	使用所有的魔导机关
铜杯	とどめの一击	达成魔导机关终结一击
银杯	息の根	达成全部魔导机关终结一击
铜杯	一つの愿い	完成巫女的课题
金杯	すべての愿い	完成巫女的全部课题
铜杯	挑战者	交叉问题模式下完成1个下载的问题
银杯	道场破り	交叉问题模式下完成10个下载的问题
铜杯	一通の挑战状	交叉问题模式下上传1个自制的问题
银杯	十通の挑战状	交叉问题模式下上传10个自制的问题
铜杯	仕挂け	使用场景机关
金杯	仕挂けの达人	使用全部场景机关
铜杯	百罠杀	杀掉100名敌人
银杯	千罠杀	杀掉1000名敌人
铜杯	十连	达成10HIT陷阱连锁
银杯	十五连	达成15HIT陷阱连锁
铜杯	捕获者	捕获敌人
铜杯	阅览者	下载他人的操作录像
铜杯	投稿者	上传自己的操作录像
银杯	华丽熟练者	华丽熟练度超过999,999
银杯	残虐熟练者	残虐熟练度超过999,999
银杯	屈辱熟练者	屈辱熟练度超过999,999
银杯	稼ぎ头	累积WARL超过700,000
银杯	ARKマスタ–	累积ARK超过2,000,000

平心而论游戏的表现力和音乐都可圈可点。但系统底层不行，简直是以折磨玩家为目的而制作的。难度高得不近人情，不装自动回避技能后期简直没法玩。通关后浮上心头的不是达成感，而是解脱感。从这方面看，本作确实将系列的“优良传统”发扬光大，但问题是这样硬派的玩法，究竟适不适合现在这个时代呢？当小编耗时10小时、不装自动回避、完成第7章全课题、杀掉BOSS的瞬间，而游戏却报错的时候，在心底深处真的涌现了一股难以言喻的愤怒与失望。

文 库玛 美编 咕噜

牧場物語 つながる新天地

本作是“《牧场物语》系列”的最新正统续作。在游戏中世界各地的贸易商人们都会来到主人公所在的小镇，通过与他们的交流可以体验到与牧场世界相连的乐趣。本地联机、网络联机和邂逅通信功能也把牧场的玩家们紧紧联系在了一起，可谓将主打的“连结（つながる）”概念体现得淋漓尽致。由于此次的攻略是在短短几天内突击而成的，在流程的推进上不可避免地有些欠缺，但希望对于游戏系统和设施等内容的详细讲解能为广大刚上手游戏的玩家提供一个有用的参考。

Guide Through

光盘视频收录 POCKET HALO

3DS	牧场物语 连结新天地		模拟·经营 SLG
	牧场物语 つながる新天地		
	Marvelous AQL	日版	
	2014 年 2 月 27 日	1 ～ 4 人	
	5040 日元	对应邂逅通信	

游戏系统

游戏操作

菜单画面操作	
按键	说明
滑杆	项目选择
十字键	项目选择
A	确定
B	返回
X	简易装备画面的道具登录
Y	整理
L	菜单切换

场景画面操作	
按键	说明
滑杆	移动
↓ / ↑	镜头移动
A	使用装备道具、对话、拾取
B	跳跃、跳入河中、关闭简易装备画面
X	显示菜单画面
Y	放入道具
R	显示简易装备画面

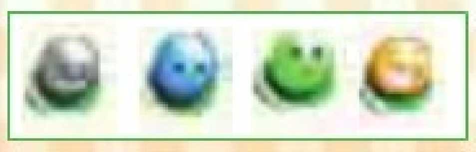
在场景中用触控笔点下屏会在场景的迷你地图和大地图之间进行切换。在菜单画面中可以直接用触控笔点选项进行操作。

游戏画面

场景画面

1. 体力。主人公进行劳作或照顾动物都会消耗画面左上方的体力槽，当体力耗尽时会自动就诊并切换到第二天，身体的状况也会下降一个档次，体力和身体状况可靠吃料理或去诊疗所看诊来进行回复。

2. 身体状况。身体状况共分为 4 个状态，按从差到好的排序如右图。在较差身体状况下消耗的体力会比正常状态多。



3. 天气。

4. 装备中的道具。

5. 时间。

6. 迷你地图。显示周围环境和身处此场景中的角色。

7. 详情指南。在全地图中点击此图标时会显示公会的田地以及可种植的作物图标；在主人公所在的地图画面上点击此图标时会显示商店的名称。

8. 回家指引。显示从目前所在地方到自宅的返回路径。

9. 持有的金钱。

10. 背包。

11. 出荷相关。查看出荷记录、出荷履历和收支一览。

12. 存档。点“日记を书く”可进行存档，“日记を读む”是读档，点选“タイトルにもどる”可返回标题菜单，按“もどる”则为取消返回。

物品查看画面

1. 现在的体力和身体状况。

2. 所选道具的详细说明。

3. 持有的金钱。

4. 道具种类。按 L 或 R 键可切换道具的种类。

5. 道具品质。

6. 所持有道具种类数 / 背包中能放入道具种类数。

7. 所持有的道具个数。

地图

地图中的拾取点与钓鱼点

注：●为拾取点、▲为钓鱼点

ひだまり牧场

牧场物语 连结新天地

林道エリア

川辺のまきば

山のふもと

そよかぜの丘

我的牧场生活

自宅设施

床（ベッド）：在床边按A键入睡后会自动切换到第二天，体力和身体状况也会回复。

年历（卓上カレンダー）：确认每个月的预定事项和所有角色的生日。按L或R可切换季节，使用十字键可选择日子来确认更详细的安排，年历最多可提前确认3个季节的安排。开启贸易国后也可在年历上查看各贸易国的出店预定。

书架（本棚）：确认牧场生活的相关情报，资产表、获得的奖杯和信件的情况，选择“なんでもない”可返回菜单。

衣柜（クローゼット）：变更主人公的外貌和服装。服饰可在解锁了裁缝工房后进行制作，也可在贸易商人和古董店（アンティークショップ）买到新服饰的设计图。

▲在资产表中可查看主人公的情报、出荷数量、迄今为止的牧场经营情况以及已解锁的贸易国等。按L或R键可切换菜单。

厨房（キッチン）：通过贸易以及剧情事件（比如在餐厅多用餐几次）可得到食谱（レシピ），在厨房使用食谱就可以制作喜欢的料理了。

道具箱：可放入劳作道具和种子。

资材箱：可放入木材和石材等资源。

冰箱（冷藏库）：需要通过制作台进行制作，摆放在自宅中可将料理、鸡蛋和牛奶类副产品放入其中。

整理箱：可放入昆虫、动物的饲料、花等杂物。

简易制作台（简易组み立て台）：选“自宅エディット”可更改屋内物品的位置并将制作的家具放入自宅。

制作台（组み立て台）：对自宅进行第一次改装后就可以得到制作台，通过制作台玩家可以制作物品、设施等，也可进行自宅的改装。制作台共分为制作图（组み立て图）和编辑（エディット）两个部分，在制作图模式中玩家可选择要进行制作的物品，随着剧情的推进玩家可以在商店或商人处购入制作图制作新的物品；选编辑模式可在自宅或牧场中放置和收回设施，并调整设施的摆放位置。要注意的是制作完成的物品一定要通过编辑模式放置在场景中才能使用。比如鸡舍（ニワトリ小屋）如果制作完成而没有通过牧场编辑模式放置在牧场上的话就无法在商人处购买鸡或兔子。

▲用制作图可以制造出新的纹样，为自宅改头换面。

编辑功能使用指南

①选择物品：按X键或用触控屏点击下屏，然后在库存（ストック）中选择想要进行摆放的物品。

②放置物品：来到想要放置物品的场所后按A键即可进行放置，按L或R可转动物品的方向，再次按A键可拾取物品将其移动到别处，按Y键则可将放置后的物品回收至库存中。可放置物品时地面会出现蓝色图框示意，不能放置的话则用黄色的图框表示。工房类设施中若有已经制作完成的物品，此时强行将其放入库存中会损失这些物品。

关于物品的性能

在本作中道具也有着性能优劣之分，当道具有“铜の～”、“银の～”等前缀时就表示此道具比一般道具的性能更为优良，使用此类道具作农活可减少体力的消耗，而想要制作出此类道具就必须在商人处购得相应的制作图。

关于组合增益（コンボ）

和前作一样牧场设施的某些特殊摆放位置可以为相关联的物品施加增益效果，比如在牧场上放置多种颜色的花的话，蜜蜂产蜜的量会增加；用同色系的物品装饰牧场的话会缩短工房生产物品的时间等。

作物培育

农作物的种植步骤

1. 清除地形：首先拾取地上的树枝和小石头，然后使用斧头（オノ）砍掉地上的树（砍倒树后出现的树桩也用斧头一并处理掉），用锤子（ハンマー）击碎石头，这样不仅可以清理地形也可以顺便获得木材和石材。

2. 开辟田地：使用锄头（クワ）开辟田地，一次可以开辟出带9个格子的田地。

3. 播种：装备种子，撒一次就可以给9个格子播种，如果是想要除去撒好的种子就需要再次使用锄头。

4. 浇水施肥：在水槽（水くみ场）装备水壶（じょうろ）就可以打水，每天最好早晚各给作物浇水一次，这样作物的生长会比较快。如果连续数日忘记浇水（下雨天

除外）作物就会发白并最终枯死。并且作物都有自己的成长期限，过了成长的期限还没有结成果实的话也会枯死。在杂货屋购买肥料（ひりょう）并将其撒在农田里即可提升作物的品质。但要注意的是每天只能对作物施肥1次。

5. 收获：作物生长完成后对其按A键即可进行收获，一些植物在收获时需要使用镰刀（カマ）。收获的作物都会自动装箱，之后要再次按A键将其放入背包中。

6. 撤销作物和田地：如果想要撤销田地中的作物的话使用镰刀对田地施加动作即可；在田地上用锤子继续敲击的话田地就会恢复成普通的牧场地面。

特殊的农作方式

除了一般的农田外本作也有许多特殊的农作方式，其使用方式也和一般的农田有所区别。

温室（ビニ－ルハウス）：通过制作台可开发温室，通过贸易可购入春夏秋冬四种不同的太阳，将太阳放置在温室中可以自主切换季节，培养出反季的作物。

水田：从公会处可租借水田，用其可培育出大米、山葵、藕等作物。

养蜂场：从公会租借此地形后可使用养蜂箱，捉取蜜蜂并将其放入箱中过几天就可以收集蜂蜜。但蜂蜜无法在冬天收集。

蘑菇栽培（きのこ栽培）：在养蜂场的地图下方就是可以栽培蘑菇的树桩。将想要进行栽培的蘑菇种子播种到木头上等待几天即可收获蘑菇，一个种子可收获三次蘑菇，施加肥料的话可获得较高品质的蘑菇。

关于品质

种子、农作物和副产品等道具都有品质优良之分，星号越多的表示品质越好，品质好的道具不仅在出荷时能卖到一个好价钱，被制作成料理后回复量也较多。并且按Y键可将相同的道具整理在一起，此时所显示的道具品质的星号数量是所有同类道具品质的平均值。

动物养殖

制作动物小屋

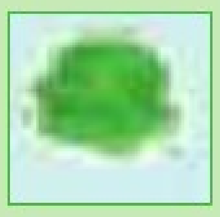
通过制作台和相应的素材就可以制作动物小屋或鸡舍了（第一次升级完房子后会获赠一个动物小屋）。让相应的动物入住小屋一段时间后就可以得到诸如牛奶（ミルク）、鸡蛋（卵）等副产品。玩家可通过贸易入手各种动物，也可以在商人处选择让动物受孕，过一段时间后怀孕的动物就会生下孩子。怀孕期间的动物不需要进食也不需要清洗身子，但相应的也不会生产任何副产品。出现新生的小动物或者有动物死亡时都会出现特别的剧情动画。

与动物增进感情

通过照顾动物与它们增进感情的话就

可以提高副产品的品质，如果不照料它们则会导致其积蓄压力继而病倒。病倒的动物不会生产副产品，此时需要去杂货屋购买“动物の药”为其治病，如果拖着不治疗的话动物就会死亡。有时积蓄压力过半的动物会离家出走，去林道エリア或者山のふもと就可以找到它们。查看放置在小屋中的动物笔记（动物ノ－ト）可以查看与每只动物的好感度（仲良し度）、动物积蓄的压力和当日的照料情况。

1. 照顾情况（世话の状况）。已进行过的事项图标会用亮色显示。

	喂饲料。将饲料先放入自宅的整理箱中，然后进入小屋从饲料取出口（エサ取り出し口）中拿出，对准饲料槽（エサバ）投掷就可以将饲料放入槽中，之后动物会自己开始进食。饲料可以从杂货屋购入。
	副产品的收取。收获鸡蛋时需要站在鸡圈旁点A键拾取；牛奶则需要靠吸奶器（乳しぼり器）收集；用剃毛器（毛がりバサミ）可收集羊毛或驼绒类副产品。
	交流。每天对着动物按A键进行交流可增进感情。
	清洁。使用刷子（ブラシ）给动物梳毛可以使动物保持清洁，梳毛要一直等到其身上出现亮闪闪的图案才算清洁完成。要注意的是梳毛只针对长毛类动物，如牛、羊、兔子等。
	喂点心。如果给动物喂点心的话则可增加副产品的数量，每日只能给动物喂一次点心。

2. 压力（ストレス）。压力槽的显示越长表明该动物积蓄的压力越多。
3. 点心（おやつ）。点心槽的显示越长表明被投喂点心的次数越多。
4. 好感度。好感度用心形表示，心形数量越多表示好感度越高。

除了与动物的基本互动外，当小屋变脏时切记要用干草叉（ピッチフォ－ク）整理小屋，不然脏乱的小屋环境也会增加动物的压力。推动动物到小屋外就可以进行放牧。在晴天或下雪天进行放牧的话会减轻动物的压力。如果在下雨或台风天等天气恶劣的时候进行放牧则会增加动物的压力。放牧时间的累积也会提高动物产出的副产品的品质。

宠物

随着剧情的推进玩家可以购入或者直接获赠宠物，宠物也会给玩家的牧场生活提供各种各样的帮助。

狗：住在宠物小屋（ペット小屋）中，会帮主人进行放牧。除了通过照顾它增进感情外，还能用笛子对其进行训练。

猫：住在宠物小屋中，通过照顾它增进感情后会帮主人在牧场上收集道具。

饲养了狗和猫后要注意为其消除压力，不然它们就会变得肥胖，帮忙的效率也会降低。消除压力的方式分为散步和玩耍。给狗或猫装备了牵绳（リ－ド）后再按A键与其对话即可进行散步。散步的距离越远宠物的压力就消除得越多，想要结束散步的话再次按A键与动物对话即可。而利用骨头健齿棒（骨ガム）和铃铛（すず）就可以分别与狗和猫玩耍。使用的方法是将道具拿在手上（もちあげる）然后对着它们点击A键即可。

马：在牧场、小镇和野生动物园等处都有乘马场（ウマの乘り场），随着剧情的推进并满足条件后玩家可以从游戏角色处免费获得一匹马。马一般住在动物小屋中，调查乘马场的看板可将其叫到身边。按A键可骑马，B键下马。骑马的时候移动速度会大幅加快。当角色身上有胡萝卜时，调查看板就会多出具体的移动地点选项，这样就可以骑着马实现瞬移了。

工房使用

随着贸易商人陆续的进驻，玩家可以在商人处直接购入工房的制作图。制作完成后通过牧场编辑模式将其放在牧场上就可以进入。工房中有多种设施用来加工收获的作物、副产品和矿石等素材，加工后可获得售价更高的服饰、陶器和酒等成品。素材充足的话可以一次制作多个，所标注的制作时间是指游戏中的流逝时间，现实中的一秒钟等于游戏里的一分钟，因此举例来说的话制作时间标注为 1 小时 20 分的物品玩家只需要在现实中等上 1 分 20 秒就可以拿到了。需要长时间制作的物品可以直接让角色回自宅睡觉，这样的话在现实中的等待时间会大幅缩短。每一个工房的门口都有一个道具取出箱（アイテム取り出し箱），玩家可以通过它取出家中的冰箱、整理箱和道具箱中的物品（资材箱中的东西可在屋内的设备上直接使用）。

裁缝工房

开启条件： 在丝绸之路之国（シルクロ－ドの国）的商人处购入裁缝工房的制作图。

制造素材： ちいさな木材 ×10、木材 ×15、铁 ×5、羊毛 ×5

内部设施：

1. アクセサリ－作业台：用来制作各种名贵的首饰，告白用的戒指也是在这里打造。
2. 系车：编织各种毛系玉和棉花以及亚麻的丝线。是加工羊毛、羊驼毛、棉花等素材的第一步。
3. 染色壶：给织好的毛系玉和丝线等上色，是加工素材的第二步。
4. 织り机：将染好色的毛系玉和丝线等织成布匹，是加工素材的第三步。
5. ミシン：将不同的布匹制作成衣服，是加工的最后一步，也是最耗时间的一个步骤。

种子制造工房（シ－ドメ－カ－）

开启条件： 在丝绸之路之国的商人处购入种子制造工房的制作图。

制造素材： ちいさな木材 ×10、木材 ×15　レンガ石 ×5、かぶの种 ×5

内部设施：

1. 肥料作成机：可用它来制造肥料或香水（十分之奇葩的设定……都感觉香水掉价了好么）。
2. 干燥机：将收获的作物进行干燥，是制作种子的第一步。
3. 种取出し机：将干燥完成的作物放入其中就可以收获种子了。

芝士工房（チ－ズ工房）

开启条件： 在山小屋之国（山小屋の国）的商人处购入芝士工房的制作图。

制造素材： 小さな木材 ×10、木材 ×15、黑い石材 ×10、金 ×3

内部设施：

1. 发酵机：专门用来制作美乃滋（マヨネ－ズ）或者酸奶（ヨ－グルト）。
2. ケ－ゼケッシ－：将牛奶加工成品芝士的第一步，加工完成后还不能作为食材使用。
3. 熟成棚：将加工后的牛奶制作成可作为食材使用的成品芝士。

陶艺工房（陶芸工房）

开启条件： 在樱花之国（サクラの国）的商人处购入陶艺工房的制作图。

制造素材： 小さな石材 ×10、石材 ×15、やわらかい土 ×10、かたい土 ×10

内部设施：

1. ロクロ：将かわいた土和やわらかい土等素材放入其中塑造成形，是制作陶器的第一步。原材料的土壤可以通过做出荷委托任务获得或者从商人处直接购得。
2. カマ：将成形的器皿放入其中进行烧制，是制作陶器的第二步。
3. 色つけ作业台：对烧制成器皿的陶器进行上色，是制作陶器的最后一步。

调味料工房

开启条件： 在小麦之国（コムギの国）的商人处购入调味料工房的制作图。

制造素材： 小さな木材 ×10、木材 ×15、石材 ×15、黑い石材 ×5

内部设施：

1. 壶メ－カ－：制作酱油（しょうゆ）和味噌（みそ）的设备。
2. 调味料メ－カ－：制作盐、砂糖、果酱等调味料的设备。
3. 粉挽き：将米、小麦等加工成粉的设备。

酿酒工房（ワイン工房）

开启条件： 在蔷薇之国（バラの国）的商人处购入酿酒工房的制作图。

制造素材： 小さな石材 ×10、石材 ×15、びん ×5、ガラス石 ×5

内部设施：

1. しぼり机：将收获的水果进行榨汁，是酿酒的第一步。
2. 樽熟成机：将榨汁完成的水果果汁放入其中进行酿制，是酿酒的最后一步，和现实中的酿酒一样所需时间也较长。

樫木镇（樫の木タウン）的设施利用

注：贸易站（贸易ステ－ション）的利用方法请参考后文“贸易”的内容。

公会（ギルト）

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09 ： 00	17 ： 00	○	○	○	○	○	○	○

◀公会的经营者贝罗妮卡（ベロニカ）。

进入公会后与贝罗妮卡对话可租借布阵区域（阵取りエリア）的田地（具体的租地方法请参考后文的“布阵对决”部分）、去往野生动物园、开启或关闭邂逅通信功能以及领取联机时从其他玩家处得到的土产。从公会出发去野生动物园的话可以选择与动物（宠物除外）一起，最多一次可

带 16 只动物前往，每带 1 只动物就要支付 100G；如果选择单人前往的话也需要支付 100G 的费用，然后就会由玛瑙（メノウ）带去野生动物园，返程时与玛瑙对话即可，出发与返程都会出现剧情动画。并且从公会出发的话最终也会直接返回至公会门口。

诊疗所

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09 ： 00	17 ： 30	×	○	○	○	○	○	○

◀诊疗所的经营者玛丽安（マリアン）。

诊疗所在公会接待处的背后，进入后与玛丽安对话可选择进行体力回复（体力を回复したい）或身体状况的回复（体调を回复したい）。体力回复一次需要花费 3000G，身体状态则为 1000G。

杂货屋

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09 ： 00	18 ： 00	×	○	○	○	○	○	○

◀杂货屋的经营者奥托玛（オットマー）。

杂货屋从游戏初期开始即可使用，里面出售劳作道具、作物的种子以及动物的饲料等。随着剧情的推进店中的物品也会不断追加。要注意的是出售的物品都有个数限制，卖完后会显示“品切れ中”。在此购买了动物的饲料后要记得将其放入自宅的整理箱后才能使用，购买了“大きいカバン后”，背包的上限会上升至 70，然后会追加“もっと大きいカバン”。

餐厅（レストラン）

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
11 ： 00	21 ： 30	○	○	○	×	○	○	○

主人公可在此享用料理，雷伽（レーガ）也会不时将食谱相赠。每个季度餐厅都会推出不同的菜单，吃点心和正餐的剧情动画也会有所不同，同时此处也是触发与雷伽相关恋爱事件的重要地点。

木工屋（大工屋）

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
08 ： 00	18 ： 00	×	○	○	○	○	○	○

◀木工屋的经营者库洛恩（クロン）。

在木工屋中玩家可以购买自宅的制作图，木材、石材等素材以及升级野生动物园。素材的购入有个数限制，并且价格也偏高。野生动物园的扩张所需的素材和金钱要求都较高，扩张后可提高与贸易国的好感度然后获赠比较珍稀的动物，在初期经济条件还不宽裕的情况下不推荐进行野生动物园的升级。从木工屋外右侧堆放的木材可以快速上下，怕麻烦的玩家可以选择不走楼梯而利用此处的木材堆走捷径。

▲木工屋的经营者盖撒（ゲイザー）。

古董店

开店时间	闭店时间	日	月	火	水	木	金	土
09 ： 00	19 ： 00	○	×	○	○	×	○	×

出售少量的宝石和矿石，种类会随着剧情的推进而增加。经过了第一次自宅改建后可在此购买家具的制作图，建造了裁缝工房后可购入服装的设计图（裁缝レシピ）。在秋天举办演奏会（コンサ－ト）期间古董店也会开始出售钢琴（ピアノ）、大提琴（チェロ）等乐器的制作图。

布阵对决画面

1. 剩下的使用期限。
2. 光标。
3. 对决图标。表示可进行布阵对决的田地。
4. 区域的图标。
5. 租借田地的牧场主。
6. 牧场主所借田地的数量。

布阵对决（陣取りの対決）

在第一年的春 22 日左右，贝罗妮卡会介绍租地的方法，并给主人公指定的区域使用。利用从公会租借的特殊田地可以获得平日在牧场中无法培育出的作物和副产品。进入夏天的第一天（根据玩家游戏的推进情况也可能会延迟一段时间），贝罗妮卡会告知主人公关于布阵对决的详细内容，公会的农地都有使用期限，当期限变为 0 时就有可能出现其他的牧场主来借地，或者根据情况主人公也需要租借其他牧场主名下的公会田地来培育特殊的作物，此时就必须与其他牧场主进行布阵对决来决定田地的使用权归属了。对决会在指定的一天内进行，对决的方式有多种，玩家可以选择自己占优势的一种进行。同一天内不能进行两次对决，因此如果对决的日子有重合的话其中一个对决会自动顺延一天。对决结束后会在第二天早上由贝罗妮卡告知对决结果，如果获胜的话可从当日起开始使用田地。同理，输掉对决的话农地就会借给其他牧场主，第二天培育的作物也会消失，因此输掉后要在对决结果公布的当日尽快回收自己的作物和副产品。

区域一览

地名	代表图标	区域名称	说明	使用期限
惠みの广场		蘑菇·蜂蜜区域（茸·蜜エリア）	可进行蘑菇的种植并养蜜蜂获取蜂蜜	21 天
		鲜花区域（花エリア）	可种植鲜花	21 天
		背高作物区域（背高作物エリア）	可种植玉米等较高大的农作物	1 个月
山顶の丘		茶叶区域（お茶エリア）	可种植茶叶	3 个月
		香料区域（スパイスエリア）	可种植辣椒等调味料作物	21 天
		果树区域（果树エリア）	可种植樱桃或桃子等水果	3 个月
川边のまきば		谷物区域（谷物エリア）	可种植小麦等作物	1 个月
		水田区域	可种植米和山葵等作物	1 年
そよ风の丘		根菜区域（根菜エリア）	可种植地瓜等根茎类作物	1 个月
		叶作物区域（叶作物エリア）	可种植菠菜等叶类作物	1 个月

布阵的对决方式

1. 年中行事：凭借在竞争类祭典活动中的成绩来进行对决。如果在进行对决的前后一段时期内都没有此类祭典的话就无法进行选择。

2. 贸易出荷额：在对决当天以出荷物品赚取的金钱来进行对决。由于无法看见对手的出荷额，因此玩家可以用 S/L 大法来逐渐提升出荷额以获取胜利。

3. 贸易出荷数：由对决当天出荷物品的总量来进行对决，第一年的秋季后才会出现此对决选项。

4. 出荷种类数：第一年秋季后会出现此对决选项，由对决当日出荷物品的种类数量来进行对决，有时也会出现以指定的种类来进行对决，因此要事先在公会确认清楚。

5. 话し合う：第一年秋季后会出现此对决选项，选择此对决方式后可以直接用金钱来买取农地的使用权，也可将自己使用农地的使用权以可观的价格卖掉。要注意的是由于牧场主艾丽泽（エリ－ゼ）和乔治（ジョルジュ）都是有钱人的设定，钱不够时最好不要硬着头皮与他们对决，将农地的使用权卖给他们反而可获得一笔不菲的收入。

贸易

贸易站

位于樫木镇的东边，是与世界各地的贸易商人们进行交易的场所，随着游戏的推进交易国和商品种类都会陆续增加，玩家也可以通过出荷或者完成委托来提升与商人们的关系，然后就可以获得比较珍稀的野生动物了。查看自宅中的年历可得知各个贸易国的出现日期，有商品种类更新时也会以信件的方式通知玩家。解锁自己的小店（自分のお店）这一功能后玩家更可随时卖出自己的物品。

案内所

在贸易站入口的案内所与 NPC 对话可确认推荐出荷物（オススメの出荷物）以及正在打特价的商品。将推荐的出荷物卖给相应的国家的话，其卖价会比平时高一些，大量卖出推荐出荷物的话也可以在短时间内小赚一笔。但要注意的是推荐出荷物有时间限制，有效期限会显示在下屏的日历上。使用 S/L 大法可以改变推荐出荷物品的内容，在出荷时按 X 键再按 L/R 可切换自宅中道具箱、资材箱、整理箱、衣柜和冰箱中的物品进行出售。在委托（お愿い）中可接受订单（受注），接受订单并前往相应的商人处交出订单货物后不仅可以赚钱还可获得额外的物品奖励。

▲案内所的负责人约拿士（ヨ－ナス），在他休息的时候会有别的 NPC 代替其工作。

贸易商人

与贸易商人对话可进行物品的买卖，在这里玩家可购入进阶的道具和工房等设施的制作图。满足一定的出荷额后可以依次解锁贸易国，随着剧情的推进贸易国也会不断更新出售的物品。

交易菜单一览	
选项	说明
出荷する	将收获的作物和制作的家具等物品进行贩卖
お愿い用の出荷をする	提交订单要求货物
アイテムを买う	购买道具、食谱、组装图、服装设计图
动物のこと	买卖动物，选择“动物の种つけ”可让牧场上的动物受孕，要注意的是如果动物需要清洁的话是无法受孕的，此时就只能先用刷子将动物打扫干净再回商人处选择此选项

贸易国的解锁条件一览	
贸易国	出现条件
丝绸之路之国	初期
山小屋之国	第一年的夏天以后，出荷达到 10 万 G 以上
樱花之国	第一年的秋天以后，出荷达到 20 万 G 以上
小麦之国	第一年的秋天以后，出荷达到 50 万 G 以上
蔷薇之国	第一年的秋天以后，出荷达到 100 万 G 以上

自己的小店

解锁了小麦之国的第二天，约拿士会告诉玩家贸易站还空了一个商铺位置，可以在此开设自己的小店。根据所开店铺类型的不同，小店的外观也会发生变化，开店后主人公也可以去做其他事，当提示店中的东西已经卖完后就可以返回店铺回收赚得的钱了。

小店菜单一览	
选项	说明
お店を开店する	让自己的小店开始营业。开店时可选择具体的店铺类型，选“次へ”可查看其他类型的店铺，点“最初にもどる”返回上页，选“やっぱり出なさい”退出菜单
商品を并べる	选择想要卖出的商品
お店を变える	更改商店的类型
お店を闭店する	关闭商店
商品を取り出す	选择关闭商店后可在此选择撤回商品
卖上げ金を回收する	回收卖商品赚取的钱

野外场景

除了樫木镇外，主人公也可以去往山林河流边亲近大自然，随着剧情的推进在第一年的秋天前往公会触发事件可解锁野生动物园（サファリ）。这些地方都是收集素材的好去处。

山林

拾取：地上常年会出现石头和树枝，用道具加工它们后就可以获得木材和石材。在不同的季节，地上也会出现花、蘑菇、雪球等物品。

捕虫：在昆虫周围按 A 键可以直接进行捕虫，不同的季节、天气甚至每天早晚出现的虫子都不一样，因此有昆虫收集爱好的玩家要多在不同的情况下进行收集。

与野生动物进行互动：将蔬菜等作物扔在野生动物附近它们就会自己过来食用，如果投掷了动物喜欢的食物的话好感度就会增加。

河流

钓鱼：在河边的钓鱼点（钓りポイント）可以钓鱼，若使用鱼饵（钓りエサ）的话可以钓到尺寸很大且品质较高的鱼。鱼饵可以在杂货屋进行制作。

钓鱼的方法：

①装备钓鱼竿。

②在钓鱼点按 A 键开始垂钓。

③钓到鱼时，浮标会开始下沉，主人公的头上也会出现红色的叹号。此时快速连击 A 键就可以将鱼钓起，相反如果点击 A 键的次数较少或者不按 A 键的话，鱼就会跑掉。

拾取：在钓鱼点按 B 键就可跳入河中，当主人公的头上出现红色的叹号时，按 A 键潜入水中就可以拾取道具。

养殖：在河中的养殖点（养殖ポイント）设置养殖装置（养殖の仕挂け）的话就可以养鱼了。养殖装置可以购得，也可以用制作图自己制作。一个养殖点可以放入一条鱼，过一段时间查看，鱼的条数就会增加。养殖装置是消耗品，一次可以多买几个备用。

野生动物园

野生动物园中不仅可以进行上述山林和河流场景中的所有活动，调查木桩样式的拾取点可获得物品，装备了锤子后敲击采矿点也可以获得不少珍贵的宝石和矿石。去木工屋可以升级野生动物园，但升级条件对初期玩家来说可谓是个不小的负担。完成升级后野生动物园中的设施会追加，然后就可以从贸易商人处获得新的野生动物了。

▲入口的拾取点。

▲岩山的采矿点。

年中行事

春

日期	行事名称	时间	参加条件
10 日	春のファッションショ－	10：00～13：00	第 2 年发生，有一套衣服以上，需要发表服饰搭配作品，事先会用信件通知本次时装秀的主题
14 日	春の感谢祭	全天	身上有豆乳クッキ－、マドレ－ヌ、シュ－クリ－ム、プリン、シフォンケ－キ、クレ－プ任意一种，将其送给女孩子。当天杂货屋也会出售数量限定的点心
19 日	动物祭	10：00～13：00	有一只健康且成年的牛，可让牧场上的牛报名参加比赛
25 日	お茶会	10：00～13：00	解锁 3 个以上的贸易国
30 日	作物祭	10：00～13：00	拥有蔬菜（野菜）・花・水果（果物）以及其他作物的任意一种
31 日	花祭り	全天	背包里有花或花束

夏

日期	行事名称	时间	参加条件
5 日	钓り大会	7：00～10：00	背包中放有钓鱼竿，在限定时间内比赛钓鱼成果
10 日	サファリツア－	—	发生了“サファリツア－のお诱い”的剧情事件
15 日	花火大会	18：00～20：00 受付	发生了“花火大会・寄付のお愿い”的剧情事件，花火大会的规模会随着寄付金的多少改变
19 日	动物祭	10：00～13：00	有一只成年且健康的鸡
30 日	作物祭	10：00～13：00	拥有蔬菜・花・水果以及其他作物的任意一种

秋

日期	行事名称	时间	参加条件
4 日	コンサ－ト	10：00～13：00	与会场入口的贝罗妮卡对话
8 日	ペットショ－	10：00～13：00	有狗或猫
13 日	秋のファッションショ－	10：00～13：00	有一套服装以上，发生了“秋のファッションショ－のお诱い”的剧情事件
19 日	动物祭	10：00～13：00	有一只成年且健康的兔子
25 日	料理祭	10：00～13：00	将做好的料理放入背包并与会场入口的贝罗妮卡对话
30 日	作物祭	10：00～13：00	拥有蔬菜・花・水果以及其他作物的任意一种

日期	行事名称	时间	参加条件
14 日	冬の感谢祭	全天	身上有生チョコ、チョコフォンデュ、チョコレ－トケ－キ、チョコクッキ－、チョコプリン、チョコアイス中的任意一种，将其送给男孩子。当天杂货屋会出售数量限定的点心
19 日	动物祭	10 ： 00 ~ 13 ： 00	有成年且健康的驼羊（リヤマ）、羊驼（アルパカ）、山羊（ヒツジ）、骆驼（ラクダ）中的任意一种
24 日	星夜祭	18 ： 00 ~ 20 ： 00	未婚
30 日	作物祭	10 ： 00 ~ 13 ： 00	拥有蔬菜・花・水果以及其他作物的任意一种
31 日	カウントダウンイベント	18 ： 00 ~ 20 ： 00 受付	与会场前的贝罗妮卡对话

冬

通信功能

在本作中玩家可以通过本地联机、网络联机和邂逅通信功能尽享与其他玩家“连结”的乐趣。

在通信模式下，游戏的时间不会流逝，天气也多是晴天，画面上不会显示体力和身体状况的图标，并且不能出牧场。用手中的魔法棒（魔法のステッキ）给作物施加魔法的话可提升作物的品质，对动物施法的话动物的压力会减轻。与贝罗妮卡对话可以查看通信模式的说明以及结束联机。

联机模式

联机的步骤

①在标题菜单中选择“通信”。

②选择通信模式。

ロ－カル通信：与附近的人一起游戏。

インタネット通信：“だれとでも”——与远处的人一起游戏；“远くのフレンドと”——与远处的朋友一起游戏（要提前通过 FC 加好好友）。

③招待其他玩家来自己牧场的玩家选择“牧场を开く”，然后必须选择土产作为礼物送给其他玩家。当其他玩家都准备好后点“决定”即可进入游戏。

④去其他玩家牧场作客的玩家点选“牧场を探す”，然后选择 1 个土产，再选择要进入的房间，等待其他玩家的加入即可。

⑤结束联机进入游戏后去公会与贝罗妮卡对话，选“通信について”，再选择“お土产を受け取る”可获得土产。

联机迅速致富大法

利用联机和游戏自带的两个存档，玩家就可以互帮互助迅速致富了。不过如果是想好好体验游戏本身乐趣的玩家最好还是不要使用这个方法。为了便于大家的理解现将需要刷素材的人设定为玩家 A，给此人素材的其他玩家设定为玩家 B、玩家 C 和玩家 D。由于结束通信时会被强制存档，因此玩家还需要将游戏的两个存档作个区分，要用的存档我们在此设定为存档 1，不用的存档为存档 2。并且要注意的是通过工房制作的戒指等物品不能作为土产送出，因此玩家只能使用黄金、宝石等卖价较高的素材进行交换。

刷钱步骤：

1. 玩家 A 开房间，选取 3 种不用的素材（每一种最多可以给 3 个）作为土产给其他 3 名玩家，并且这 3 份土产是随机给对方的。

2. 玩家 B、玩家 C 和玩家 D 将要给玩家 A 的珍贵素材作为土产，然后搜索玩家 A 所建的房间。

3. 玩家 A 等其他 3 人都进入房间后开始游戏。

4. 进入牧场后直接与贝罗妮卡对话退出联机。

5. 选择存档。这一步尤为关键，玩家 A 直接覆盖今后游戏要使用的存档 1，也就是原存档；而玩家 B、C、D 则覆盖平日不用的存档 2。

6. 由于给素材的人一次只能给 3 个，因此可以根据情况选择是否返回标题画面重新读档。比如玩家 B 身上有 20 个黄金，每次给出 3 个，那么他可以连着给 6 次再读档。

7. 公会给玩家准备的存储土产的格子只有 50 个，因此其他 3 个玩家同时给 A 刷一次的话就相当于耗掉了 A 玩家公会中的 3 个格子，

因此刷了 16 次后玩家 A 就应该读取存档进入公会领取所有的土产。重复以上步骤最后将这些土产拿去贸易国商人处出售或者自己开小店卖都可以迅速赚取大量金钱。

邂逅通信

开启了邂逅通信后会在小镇或贸易站看到其他玩家，与其对话可查看对方经营的牧场的情报。

邂逅通信的设定方法：

邂逅通信的开启：

①在公会与贝罗妮卡对话选择“通信について”。

②选择“すれちがい通信设定”，然后选择“すれちがい通信を登录する”即可。

邂逅通信的解除：

①在公会与贝罗妮卡对话选择“通信について”。

②选择“すれちがい通信设定”，再选择“すれちがい通信をむこうしますか”，回答“はい“即可。

事件攻略

由于游戏尚在攻略阶段因此目前罗列出的剧情事件可能有遗漏，今后会在研究中心中为大家补完余下的剧情事件。没有特别注明时间或好感度变化的则表明无特定条件或变化。

一般事件

特定季节触发事件

フリッツのお手伝い

第 1 年的春季 ~ 秋季（日曜除外）

时间：13 ： 00 ~ 15 ： 00

场所：艾达的家中

天气：晴天

触发条件：艾达在家中 / 与艾达的好感度达到 1000 以上 / 与艾达的信赖度达到 150 以上

好感度变化：1. なんでもないよ → 与弗里茨的好感度 +1000 2. ちょっとだけトラぶった → 与艾达的好感度 +1000

エッダの息子

第一年的夏季 ~ 秋季（日曜除外）

时间：13 ： 00 ~ 15 ： 30

场所：艾达的家中

天气：晴天

触发条件：已触发“フリッツのお手伝い”事件 / 艾达在家中 / 与艾达的好感度达到 3000 以上

好感度变化：与艾达的好感度 +1000

ウマを持っているのが牧场主

第 1 年春 15 日以后

时间：6 ： 00 ~ 17 ： 00

场所：林道エリア

天气：无限制

触发条件：还未养马

はじめての钓り

第 1 年春季的 30 日以后

时间：6 ： 00 ~ 17 ： 00

场所：杂货屋

天气：晴天

触发条件：没有钓鱼竿 / 背包有空位 / 奥托玛在杂货屋

获得道具：钓鱼竿

ベロニカさんは怖くない

第一年以后夏季的月、水、金、土曜日

时间：9 ： 00 ～ 13 ： 00

场所：公会

天气：晴天

触发条件：与贝罗妮卡的好感度达到 15000 以上 / 与卢茨的好感度达到 5000 以上 / 贝罗妮卡在公会中

好感度变化：与贝罗妮卡的好感度 +1000

マノウ登场

第一年的秋季以后

时间：6 ： 00 ～ 17 ： 00

场所：公会

天气：无限制

触发条件：去往公会后自动触发

魔女ちゃま登场

第一年秋季以后

时间：6 ： 00 ～ 18 ： 00

场所：林道エリア

天气：无限制

触发条件：去往林道エリア后自动触发

体调不良

第一年秋季

时间：6 ： 00 ～ 21 ： 00

场所：艾达的家中

天气：无限制

触发条件：已触发“エッダの息子”事件 / 艾达在家中 / 与艾达的好感度达到 5000 以上 / 与艾达的信赖度达到 500 以上

好感度变化：与艾达的好感度 +1000

エッダの病气

第 1 年冬季

场所：艾达的家中

触发条件：自动触发

触发结果：艾达去世，主人公因此获得ひだまり牧场

ナディ登场

第一年冬季以后

时间：8 ： 00 ～ 13 ： 30

场所：マ－ガレット牧场

天气：晴天

触发条件：与艾丽泽不是初次见面 / 贸易国解锁 3 个以上

牧场主としての心

第二年冬季以后

时间：起床后

场所：自宅

天气：无限制

触发条件：已触发“牧场视察 3”事件 / 与艾丽泽的好感度达到 20000 以上

非特定季节触发事件

エリ－ゼとの约束

场所：高原の牧场地

触发条件：已触发“ウマを持っているのが牧场主”事件 / 已在牧场上摆放了动物小屋 / 主人公从自宅移动到高原の牧场地

ウマは?

日曜除外

时间：6 ： 00 ～ 22 ： 00

场所：艾丽泽的家中

天气：无限制

触发条件：已触发“エリ－ゼとの约束”事件 / 在背包中放入 5 个牛奶（ミルク）/ 未在商店中购买马匹

获得道具：茶色のウマ

牧场视察

日曜除外

时间：6 ： 00 ～ 15 ： 00

场所：高原の牧场地

天气：晴天

触发条件：与艾丽泽的好感度达到 3000 以上 / 与艾丽泽的信赖度达到 500 以上 / 艾丽泽未婚 / 主人公牧场上培育的作物已生长过半

野菜试食

日曜除外

时间：6 ： 00 ～ 15 ： 00

场所：艾丽泽的家中

天气：晴天

触发条件：已触发“牧场视察”事件 / 与艾丽泽的好感度达到 3000 以上 / 与艾丽泽的信赖度达到 500 以上 / 艾丽泽未婚 / 将要给艾丽泽的作物放入了背包中

好感度变化：1. 作物的品质达到最高→ 与艾丽泽的好感度 +3000 2. 作物的品质为普通 → 与艾丽泽的好感度 +1000 3. 作物的品质较低→ 与艾丽泽的好感度 –500

牧场视察2

日曜除外

时间：6 ： 00 ～ 15 ： 00

场所：高原の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“野菜试食”事件 / 与艾丽泽的好感度达到 3000 以上 / 与艾丽泽的信赖度达到 1000 以上 / 艾丽泽未婚 / 主人公的牧场上有能产奶的牛

ミルクの质は?

日曜除外

时间：6 ： 00 ～ 15 ： 00

场所：艾丽泽的家中

天气：晴天

触发条件：已触发“牧场视察 2”事件 / 与艾丽泽的好感度达到 3000 以上 / 与艾丽泽的信赖度达到 1000 以上 / 艾丽泽未婚 / 已将牛奶放入了背包中

好感度变化：1. **ミルク**的品质达到最高 → 与艾丽泽的好感度 +3000 2. **ミルク**的品质为普通→ 与艾丽泽的好感度 +1000 3. **ミルク**的品质较低→ 与艾丽泽的好感度 –500

ウシの出产

日曜除外

时间：9 ： 00 ～ 11 ： 00，14 ： 00 ～ 17 ： 00

场所：**マ－ガレット**牧场

天气：晴天

触发条件：已触发“**ミルクの质は?** ”事件 / 与艾丽泽的好感度达到 4000 以上 / 与艾丽泽的信赖度达到 1500 以上 / 艾丽泽未婚

牧场视察3

日曜除外

时间：6 ： 00 ～ 15 ： 00

场所：高原の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“**ウシの出产**”事件 / 与艾丽泽的好感度达到 5000 以上 / 与艾丽泽的信赖度达到 2000 以上 / 艾丽泽未婚 / 主人公牧场上有 3 只牛

ジョルジュの恼み

只在月、水、金、土曜日发生

时间：8 ： 00 ～ 14 ： 00

场所：中腹の牧场地

天气：晴天

触发条件：乔治在中腹の牧场地 / 与乔治的好感度达到 3000 以上 / 与乔治的信赖度达到 800 以上 / 与玛丽安的好感度达到 2000 以上

好感度变化：1. 花の方が**キレイ** → 与乔治的好感度 –500 2. あなたの方が**キレイ** → 与乔治的好感度 –500 3. 比べられない → 与乔治的好感度 +1000

ジョルジュの花自慢

只在月、水、金、土曜日发生

时间：10 ： 00 ～ 17 ： 00

场所：中腹の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“**ジョルジュの恼み**”事件 / 乔治在中腹の牧场地 / 乔治的田地里有花盛开 / 与乔治的信赖度达到 1200 以上 / 与乔治的好感度达到 4000 以上

好感度变化：1. **キレイ**だと思う → 与乔治的好感度 +1000 2. まあまあだな → 与乔治的好感度 –500 3. こっちの花の方が → 与乔治的好感度 –1000

ジョルジュの花比べ

只在月、水、金、土曜日发生

时间：10 ： 00 ~ 17 ： 00

场所：中腹の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“ジョルジュの花自慢”/乔治在中腹の牧场地 / 背包中有花 / 与乔治的信赖度达到 1500 以上 / 与乔治的好感度达到 4000 以上

好感度变化：1. 花的品质为最高时 +3000 2. 花的品质为普通时 +1000 3. 花的品质为最低 –500

ジョルジュの頼み

日曜除外

时间：6 ： 00 ~ 15 ： 00

场所：高原の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“ジョルジュの花比べ”事件 / 乔治的好感度达到 5000 以上 / 与乔治的信赖度达到 1800 以上

カ-ネ-ション

日曜除外

时间：6 ： 00 ~ 15 ： 00

场所：高原の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“ジョルジュの頼み”事件 / 主人公的牧场上有**カ – ネ – ション** / 乔治的好感度达到 5000 以上 / 与乔治的信赖度达到 1800 以上

好感度变化：1. **カ – ネ – ション**的品质为最高 → 乔治の好感度 +5000 2. **カ – ネ – ション**的品质为普通 → 乔治の好感度 +3000 3. **カ – ネ – ション**的品质为最低 → 乔治の好感度 +1000

畑仕事の手传い

水曜除外

时间：8 ： 00 ~ 14 ： 00

场所：中腹の牧场地

天气：晴天

触发条件：与弗里茨的好感度达到 3000 以上 / 与弗里茨的信赖度达到 500 以上

好感度变化：与弗里茨的好感度 +1000

钓り指南

水曜除外

时间：8 ： 00 ~ 14 ： 00

场所：山のふもと

天气：无限制

触发条件：已触发“畑仕事の手传い”事件 / 在钓鱼点钓起过鱼 / 与弗里茨的好感度达到 3000 以上 / 与弗里茨的信赖度达到 800 以上

好感度变化：1. 鱼を渡す → 与弗里茨的好感度 +1000 2. 鱼を渡さない → 与弗里茨的好感度 +500

耕作地の扩大

时间：8 ： 00 ~ 14 ： 00

场所：中腹の牧场地

天气：晴天

触发条件：已触发“钓り指南”事件 / 与弗里茨的好感度达到 4000 以上 / 与弗里茨的信赖度达到 1200 以上

好感度变化：与弗里茨的好感度 +1000

お付き合いについて

场所：公会

天气：晴天

触发条件：贝罗妮卡在公会中 / 结婚候补中有 1 人的花色为蓝色

ギルドマスタ-と娘

日曜除外

时间：20 ： 00 ~ 23 ： 00

场所：公会

天气：晴天 / 雨天 / 下雪天

触发条件：与贝罗妮卡的好感度达到 8000 以上 / 与安洁拉的好感度达到 5000 以上 / 安洁拉未婚也没有与他人交往 / 贝罗妮卡与安洁拉都在公会中

好感度变化：1. 座ってゆっくりする → 与贝罗妮卡好感度 +1000 2. アンジェラの方に行く → 与安洁拉的好感度 +1000

モーリスの頼み

火・土曜日除外

时间：8 ： 00 ~ 11 ： 00，13 ： 00 ~ 17 ： 00

场所：宿屋

天气：晴天

触发条件：与莫里斯（モ－リス）的好感度达到 8000 以上 / 莫里斯在宿屋中

好感度变化：1. 小枝を 5 本拾う→ +1000
2. 小枝を 1 ~ 4 本拾う→ +500

モーリスの手伝い2

时间：无限制

场所：自宅

天气：无限制

触发条件：“モ－リスの手伝い”事件发生的 7 天后自动触发 / 背包中有空位

获得道具：丸太の椅子

恋のキューピット

月、火、木、金曜日

时间：8 ： 00 ~ 13 ： 00，17 ： 00 ~ 20 ： 00

场所：宿屋

天气：无限制

触发条件：与梅露蒂的好感度达到 5000 以上 / 主人公没有与其他人交往且未婚 / 与所有的结婚候补不是初次见面 / 莫里斯与梅露蒂在宿屋

好感度变化：1. いいよ +1000 2. 今は忙しい –500

恋のキューピット2

时间：无限制

场所：自宅

天气：无限制

触发条件：“恋のキュ－ピット”事件发生 1 天后自动触发 / 主人公没有与其他人交往且未婚

お願いを聞いてあげよう！

日曜以外

场所：贸易站

天气：无限制

触发条件：约拿士在贸易站

触发结果：可接受出荷订单

……はぁ、いやだわ

月、水、金、土曜日

时间：11 ： 00 ~ 14 ： 30

场所：约拿士的家中

天气：无限制

触发条件：玛露格特在约拿士的家中 / 与玛露格特的好感度达到 12000 以上

好感度变化：1. そう思う →与玛露格特的好感度 +500　2. そんなことはないよ →与玛露格特的好感度 +1000

しっかりしてよ！

火、水、木、金、土曜日

时间：9 ： 00 ~ 12 ： 00，13 ： 00 ~ 17 ： 00

场所：杂货屋

天气：晴天

触发条件：背包中有空位 / 奥托玛在杂货屋中 / 与奥托玛的好感度达到 3000 以上

クモが……！

日曜以外

时间：22 ： 00 ~ 23:59

场所：约拿士的家中

天气：无限制

触发条件：约拿士与玛露格特在约拿士的家中 / 与约拿士的好感度达到 10000 以上

好感度变化：1. ヨ－ナスが正しい →与约拿士的好感度 +1000　2. マルゴットが正しい →与玛露格特的好感度 +1000　3. どちらも正しい →与约拿士的好感度 –500；与玛露格特的好感度 –500

まじめすぎる男はダメ

火、木、金、土曜日

时间：13 ： 30 ~ 17 ： 00

场所：贸易站

天气：无限制

触发条件：约拿士在贸易站 / 与约拿士的好感度达到 25000 以上

ルッツ、ウシと游ぶ

月、水、金、土曜日
时间：15 ： 00 ~ 16 ： 00
场所：林道エリア
天气：晴天
触发条件：饲养了成年且健康的牛 / 卢茨在林道エリア / 与卢茨的好感度达到 3000 以上
好感度变化：1. やっぱりダメ → 与卢茨的好感度 -1000　2. いいよ、ついておいで→与卢茨的好感度 +1000

心と体よ美しくあれ同盟

火、木、金、土曜日
时间：9 ： 00 ~ 12 ： 00，13 ： 00 ~ 17 ： 00
场所：诊疗所
天气：无限制
触发条件：背包中有空位 / 安洁拉与玛丽安都在诊疗所 / 与玛丽安的好感度达到 15000 以上
好感度变化：1. はい、いいですよ → 与玛丽安的好感度 +1000　2. いいえ、远虑します → 与玛丽安的好感度 -500

ケ-キの味见

火、金曜日
时间：10 ： 00 ~ 15 ： 00
场所：木工屋
天气：晴天
触发条件：库洛恩在木工屋，而盖撒不在 / 与库洛恩的好感度达到 15000 以上
好感度变化：1. はい → 与库洛恩的好感度 +500　2. いいえ → 与库洛恩的好感度 +1000

ゲイザ-の男气

月、木、土曜日
时间：8 ： 00 ~ 12 ： 00
场所：木工屋
天气：无限制
触发条件：盖撒在木工屋中 / 与盖撒的好感度达到 25000 以上
好感度变化：与盖撒的好感度 +1000

コロボックルの调查1

时间：第 1 年秋季左右可触发
场所：山顶の丘
天气：晴天

コロボックルの调查2

场所：惠みの广场
天气：晴天
触发条件：已触发 “コロボックルの调查 1” 事件

コロボックルの调查3

场所：そよかぜの丘
天气：晴天
触发条件：已触发 “コロボックルの调查 2” 事件

コロボックルの调查4

场所：川边のまきば
天气：晴天
触发条件：已触发 “コロボックルの调查 3” 事件

女神ちゃま登场

时间：第二年
场所：自宅
天气：晴天
触发条件：魔女ちゃま已出现 / 已触发 “コロボックルの调查 4” 事件

女神ちゃまへのおそなえ

场所：女神の池
触发条件：已触发 “女神ちゃま登场” 事件，向女神の池投掷物品（不能投掷垃圾）

女神ちゃまへの恩返し

场所：女神の池
触发条件：已触发 “女神ちゃまへのおそなえ” 事件 / 背包中有空位 / 向女神の池投掷物品超过 10 次以上

恋爱事件

好感度与结婚

本作依旧保留了“《牧场物语》系列”中好感度与结婚的设定，与角色对话、送礼物（特别是在角色生日时送其喜欢的礼物）就可以提升爱情度。爱情度越高就越容易触发剧情事件，在本作中与结婚候补对象对话时，对方的对话框上方会出现花朵，花朵的颜色直观地表明目前与对方的爱情度所处阶段。好感度由低到高分别用灰色、紫色、蓝色、黄色、粉色和红色的花朵。当花朵的颜色变为蓝色后就可以使用戒指告白了，戒指可使用裁缝工房中的**アクセサリ－**作业台进行制作。花朵变为红色时就可以进行求婚，求婚时首先需要在家中放置“**ダブルベッド**”，并在女神ちゃま告知了求婚的方法后去杂货屋购入“青い羽根”，将“青い羽根”放入随身的背包中就可以主动进行求婚或等对方求婚了。与角色结婚后可举办结婚式，结婚式的档次分为简朴婚礼（**シンプルプラン**）、超级婚礼（**ス－パ－プラン**）和豪华婚礼（**ゴ－ジャスプラン**），举办越高级的婚礼提升的爱情度和好感度越高。具体内容可参考下表。本次的攻略收录了普通结婚候补的所有恋爱事件供玩家参考。

婚礼档次	与结婚对象的爱情度提升	与参加婚礼全员的好感度提升
简朴婚礼	+1000	+1000
超级婚礼	+3000	+1500
豪华婚礼	+5000	+2000

新娘候补

莉莉艾（リ－リエ）

生日：夏 6 日

登场条件：初期

喜欢的东西：**チョコアイス**，所有的水果、花、点心和萤火虫（**ホタル**），深红色系的饰品。

讨厌的东西：**ベジタブルジャム**，所有的南瓜（**かぼちゃ**）料理。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
リ－リエの日常	灰色	晴天	樫木镇	☆与莉莉艾的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆莉莉艾不在樫木镇	土・日（10：00～17：00）	やさしいんだね	+1000
						ヒマなんだね	−1000
						何かを育てるのが好きだから	+1000
						もうかるから	−1000
リ－リエのお天气知识	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往	土・日（11：00～14：00）	さすがだね	+1000
						原稿读んでるだけじゃないんだ	−1000
						いっぱい勉强したんだね	+1000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
リ－リエの告白	蓝色	晴天	宿屋（姊妹の部屋）	☆与莉莉艾的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉莉艾送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆莉莉艾在姊妹の部屋中	土・日（6：00～23：00）	相手と付き合う	+2000
						相手と付き合わない	−3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与莉莉艾的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给莉莉艾送礼的次数达到 130 次以上 ☆在“リ－リエの告白”中选择“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6：00～23：00）	–	+2000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
耻ずかしすぎて…	黄色	晴天	宿屋（姊妹の部屋）	☆与梅露蒂的好感度达到 10000 以上 ☆主人公与莉莉艾交往 ☆莉莉艾在姊妹の部屋中	土・日（6：00～9：00）	もちろん、大丈夫だよ	+2000
						2 人きりがいい	-1000
少しの进步	粉色	晴天	山のふもと	☆主人公与莉莉艾交往 ☆从川边のまきば进入山のふもと	土・日（10：00～17：00）	今日はもう归ろう	-1000
						…别れた方がいいかな？	+3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与莉莉艾交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6：00～23：00）	-	+2000
リーリエのプロポーズ	红色	晴天	宿屋（姊妹の部屋）	同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する	+2000
						结婚しない	-3000

安洁拉（アンジェラ）

生日：冬 2 日

登场条件：初期

喜欢的东西：秋色ハーブティー，所有的红茶、茶叶、水果和蔬菜，白色系饰品。

讨厌的东西：青汁，所有的酒（ワイン），辛口カレー。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
公会マスターになるために	灰色	晴天	公会（亲子の部屋）	☆与安洁拉的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆安洁拉在亲子の部屋中	任意一天（19：00～23：30）	もちろん！	+2000
						どうかな	-1000
泉のウワサ	紫色	晴天	樫木镇的西侧	☆主人公没有与其他人交往 ☆安洁拉与莉莉艾在西侧的樫木镇	日（11：00～14：00）	世界一の牧场主に	+500
						アンジェラともっと仲良く	+2000
						ごはんが食べたい	-1000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6：00～23：00）	-	+2000
アンジェラの告白	蓝色	晴天	公会（亲子の部屋）	☆与安洁拉的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给安洁拉的送礼次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆安洁拉在亲子の部屋中	土・日（6：00～23：00）	相手と付き合う	+2000
						相手と付き合わない	-3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与安洁拉的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给安洁拉的送礼次数达到 130 次以上 ☆在“アンジェラの告白”中选择“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6：00～23：00）	-	+2000
言い方にご注意！	黄色	晴天	公会（亲子の部屋）	☆主人公与安洁拉交往 ☆安洁拉在亲子の部屋中	日曜以外（19：00～23：00）	女の子が一绪だから	-1000
						アンジェラが一绪だから	+3000
アンジェラの不养生	粉色	晴天	诊疗所	☆与贝罗妮卡的好感度 10000 以上；与玛丽安的好感度达到 5000 以上 ☆主人公与安洁拉交往 ☆安洁拉在诊疗所	日曜以外（7：30～12：00）	ベッドに连れて行く	+3000 与贝罗妮卡的好感度 +1000
						见守る	-2000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与安洁拉交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6：00～23：00）	-	+2000
アンジェラのプロポーズ	红色	晴天	公会（亲子の部屋）	同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する	+2000
						结婚しない	-3000

伊莉丝（イリス）

生日：秋 6 日

登场条件：初期

喜欢的东西：ボルシチ，所有的ハーブ料理、红茶和水果，ピンクダイヤモンド，浅紫色（紫绀）系饰品。

讨厌的东西：所有的蘑菇（きのこ），除萤火虫外的所有虫子，所有的鱼。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
恋のお话	灰色	晴天	古董店（姊弟の部屋）	☆与伊莉丝の爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆伊莉丝在姊弟の部屋中	水曜以外（12：00～15：00）	恋したことがない	-1000
						今まさにしている	+1000
						昔ちょっと…	+500
						目の前の人です	+1000
						それは言えない	-1000
いつもと违う日	紫色	晴天	古董店	☆与米斯特鲁的好感度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆当日与伊莉丝再进行一次对话	水曜以外（21：00～23：30）	イリスと话にきた（第一次）	+1000
						ミステルと话にきた（第一次）	-1000 与米斯特鲁的好感度 -500
						イリスと话にきた（第二次）	+500
						ミステルと话にきた（第二次）	-1000 与米斯特鲁的好感度 -500
						いつも通りに过ごしていた	+500
						イリスのことを考えていた	+2000
						ほかの子と游んでた	–+2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
イリスの告白	蓝色	晴天	古董店（姊弟の部屋）	☆伊莉丝の爱情度 25000 以上主人公没有与其他人交往 ☆给伊莉丝送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆伊莉丝在姊弟の部屋中	土・日（6：00～23：00）	相手と付き合う	+2000
						相手と付き合わない	-3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与伊莉丝的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给伊莉丝送礼的次数达到 130 次以上 ☆在“イリスの告白”中选择“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
食へのこだわり…？	黄色	晴天	餐厅	☆主人公与伊莉丝交往	水曜以外（11：00～14：00）	贝がキライなの？	+2000
						食にこだわりがあるんだね	-1000
别れ话	粉色	晴天	古董店（姊弟の部屋）	☆主人公与伊莉丝交往 ☆伊莉丝在姊弟の部屋中	水～金以外（12：00～15：00）	わかった…さようなら…	-2000
						绝对イヤ！　别れたくない！	+3000
主人公のプロポーズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与伊莉丝交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6：00～23：00）	–	+2000
イリスのプロポーズ	红色	晴天	古董店（姊弟の部屋）	同上	土・日（6：00～23：00）	结婚する	+2000
						结婚しない	-3000

玛瑙（メノウ）

生日：夏1日

登场条件：第一年秋季去公会就会见到。

喜欢的东西：冷やし中华，所有的干燥作物、黄金野菜、酒、动物のエサ、虫子和鱼。

讨厌的东西：カレ－ライス，所有的ス－プ、なべ和红茶，トムヤムクン 。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
山のお友达	灰色	晴天	林道エリア	☆与玛瑙的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆玛瑙在林道エリア ☆从高原の牧场地前往林道エリア	火、木、金（9：30～12：00）	よし、游ぼう！	+2000
						用があるから…	-1000
夜の迷子探し	紫色	晴天	林道エリア	☆主人公没有与其他人交往 ☆玛瑙在林道エリア ☆从高原の牧场地前往林道エリア	火、木、金（21：00～23：30）	早く见つかるといいね	-1000
						一绪に探すよ	+2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6：00～23：00）		+2000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
メノウの告白	蓝色	晴天	玛瑙的家中	☆与玛瑙的爱情度达到 25000 以上，且主人公没有与其他人交往 ☆给玛瑙送礼的次数达到了 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆玛瑙在自己的家中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	相手と付き合う	+2000
						相手と付き合わない	−3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与玛瑙的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给玛瑙送礼的次数达到了 130 次以上 ☆在“メノウの告白”中选择“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
大切なコレクション	黄色	晴天	玛瑙的家中	☆主人公与玛瑙交往 ☆玛瑙在自己的家中	土・日（20 ： 30 ～ 23 ： 30）	今の话もっと闻きたい	+3000
						じゃあ怖い话を…	−2000
谜のモヤモヤ	粉色	晴天	樫木镇	☆与莉莉艾的爱情度达到 10000 以上 ☆主人公与玛瑙交往	土・日（10 ： 00 ～ 13 ： 00）	胸焼け？	−2000
						ヤキモチ？	+3000
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与玛瑙交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
メノウのプロポ－ズ	红色	晴天	玛瑙的家中	同上	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	结婚する	+2000
						结婚しない	−3000

艾丽泽（エリ－ゼ）

生日：冬 22 日

登场条件：初期

喜欢的东西：チョコフォンデュ，所有的水果、ジュ－ス、シエイク和红茶，ピンクダイヤモンド。

讨厌的东西：所有的野菜、サラダ、酒、虫子、鱼，巨大マグロステ－キ。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
できることから少しずつ	蓝色	雨天	艾丽泽的家中本棚部屋	☆“牧场主としての心”事件已经发生 ☆与艾丽泽的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆艾丽泽在本棚部屋中	任意一天（15 ： 00 ～ 17 ： 00）	使用人に闻いた方が早い	+500
						良かったら教えようか？	+2000
						言われたとおりに笑ってみる	−2000
服选び	绿色	晴天	艾丽泽的家中衣装部屋	☆主人公没有与其他人交往 ☆艾丽泽在衣装部屋中	日曜以外（16 ： 00 ～ 18 ： 00）	红色いドレスが似合いそう	+1000
						青いドレスが似合いそう	−1000
						キレイだよ	+1000
						かわいいよ	+500
主人公の告白	黄色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
エリ－ゼの告白	黄色	晴天	艾丽泽的房间中	☆与艾丽泽的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给艾丽泽送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆艾丽泽在自己的房间中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	相手と付き合う	+2000
						相手と付き合わない	−3000
主人公の告白	黄色	晴天	随机地点	☆与艾丽泽的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给艾丽泽送礼的次数达到 130 次以上 ☆在“エリ－ゼの告白”中选择“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
お嬢様と子ウシ	黄色	晴天	マ－ガレット牧场	☆主人公与艾丽泽交往 ☆背包中放有“动物の药”	日曜以外（9 ： 00 ～ 16 ： 00）	动物の药を使う	+3000
						见守る	−3000
コンプレックス	粉色	晴天	樫木镇西侧	☆与艾丽泽的爱情度达到 55000 以上 ☆与伊莉丝的爱情度达到 10000 以上 ☆主人公与艾丽泽交往	日曜以外（9 ： 00 ～ 16 ： 00）	うん、そうだね	−2000
						エリ－ゼがいい	+3000
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与艾丽泽交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
エリ－ゼのプロポ－ズ	红色	晴天	艾丽泽的房间中	同上	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	结婚する	+2000
						结婚しない	−3000

新郎候补

雷伽（レ－ガ）

生日：夏 9 日

登场条件：初期

喜欢的东西：うに丼，うに，のり，ひまわり，所有的茶叶和红茶，黄色系的东西，深红色饰品，イエロ－パ－ル。

讨厌的东西：どくきのこ，所有的动物副产品、酒、枝、木材、石材，ハチの巣，マンゴ－ワイン。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
ケ－キの感想	灰色	晴天	餐厅	☆与雷伽的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往	水・日曜日以外 （14 ： 00 ～ 17 ： 00）	おいしいよ！	−1000
						レモンがほしい…	+2000
レ－ガの风邪	紫色	晴天	餐厅	☆主人公没有与其他人交往	水・日曜日以外 （18 ： 00 ～ 21 ： 00）	今日は休んだ方が…	−2000
						わたしにできることない？	+3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往 ☆主人公自己拿出戒指	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	－	+2000
レ－ガの告白	蓝色	晴天	餐厅	☆与雷伽的爱情度达到 25000 以上，主人公没有与其他人交往 ☆给雷伽送礼次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆雷伽在餐厅里	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	付き合う	+2000
						付き合わない	−3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与雷伽的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给雷伽送礼次数达到 130 次以上 ☆在“レ－ガの告白”事件中选择了“付き合わない”的 7 天以后	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	－	+2000
レ－ガの食事	黄色	晴天	餐厅	☆主人公与雷伽交往	水（19 ： 00 ～ 23 ： 00）	作ろうか？	+2000
						私の分もよろしく！	－
						绝对ムリ	−2000
						まかせて！	+1000
モテモテの彼	粉色	晴天	餐厅	☆主人公与雷伽交往 ☆雷伽在餐厅里	水曜以外 （11 ： 00 ～ 21 ： 00）	お客さんは大事だよね	−500
						…もっとかまってほしい	+3000
						モテモテだなと思って	−1500
						……	+500
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与雷伽交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	－	+2000
レ－ガのプロポ－ズ	红色	晴天	餐厅	同上	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	结婚する	+2000
						结婚しない	−3000

库拉乌斯（クラウス）

生日：春 24 日

登场条件：初期

喜欢的东西：ブイヤベ－ス，あじさい，所有的羊毛、茶叶、果汁和酒，浅紫系饰品，トパ－ズ，ほたる石。

讨厌的东西：キムチ，所有的甜点、ハ－ブ、枝、木材和石材，青汁，こしょう，トムヤムクン。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
特别な调香	灰色	晴天	库拉乌斯的家中	☆与库拉乌斯的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆库拉乌斯在自己的家中	任意一天 （19 ： 00 ～ 23 ： 00）	气持ちが落ち着く香りだね	+2000
						元气が出る香りだね	+500
发言は慎重に	紫色	晴天	库拉乌斯的家中	☆主人公没有与其他人交往 ☆库拉乌斯在自己的家中	月・火・木 （8 ： 00 ～ 12 ： 00）	待っている	+1000
						手传う	+500
						出直す	−1000
						颜を见たくて	+1500
						话がしたくて	+500
						ちょっとひやかしに	−2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
クラウスの告白	蓝色	晴天	库拉乌斯的家中	☆与库拉乌斯的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给库拉乌斯送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆库拉乌斯在自己的家中	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	付き合う	+2000
						付き合わない	−3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与库拉乌斯的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给库拉乌斯送礼的次数达到 130 次以上 ☆在“☆クラウスの告白”事件中选择了“付き合わない” 的 7 天以后	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00	–	+2000
远乘りの约束	黄色	晴天	林道エリア	☆主人公与库拉乌斯交往 ☆库拉乌斯在林道エリア	月・火・木 （14 ： 00 ～ 17 ： 00）	エンリョしとく	−1000
						乐しみ！	+1000
お似合いの二人	粉色	晴天	古董店	☆主人公与库拉乌斯交往	火・水・金 （12 ： 00 ～ 15 ： 00）	思っていることを传える	+3000
						……	−2000
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与库拉乌斯交往 ☆在自宅中放置了 “ダブルベッド” ☆将 “青い羽根” 放入背包中	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
クラウスのプロポ－ズ	红色	晴天	库拉乌斯的家中	同上	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	结婚する	+2000
						结婚しない	−3000

米斯特鲁（ミステル）

生日：秋 11 日

登场条件：初期

喜欢的东西：ペンネアラビア－タ，果树の种，所有的水果、蝴蝶、宝石，白色系饰品，ホワイトパ－ル。

讨厌的东西：所有的野菜、酒、鱼、セミ和カエル，贝，青汁，うめ，キャロットス－プ。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
ミステルからの挑战	灰色	晴天	古董店	☆与米斯特鲁的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆米斯特鲁在古董店中	火・水・金 （11 ： 00 ～ 14 ： 00）	左の写真	+2000
						右の写真	−1000
ミステルのケガ	紫色	晴天	樫木镇	☆与米斯特鲁的爱情度达到 10000 以上 ☆与伊莉丝的好感度达到 1000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆从山のふもと进入樫木镇	水 （11 ： 00 ～ 14 ： 00）	ついていく	+2000
						见送る	−2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000
ミステルの告白	蓝色	晴天	古董店	☆与米斯特鲁的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给米斯特鲁送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆米斯特鲁在古董店中	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	付き合う	+2000
						付き合わない	−3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与米斯特鲁的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给米斯特鲁送礼的次数达到 130 次以上 在 “ミステルの告白” 事件中选择了 “付き合わない” 的 7 天以后	土・日 （6 ： 00 ～ 23 ： 00）	–	+2000

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
料理 or 彼氏	黄色	晴天	林道エリア	☆与雷伽的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公与米斯特鲁交往 ☆米斯特鲁不在林道エリア ☆从高原の牧场地进入林道エリア	月・火・金・土（11 ： 00 ～ 14 ： 00）	だっておいしいんだもん！	−1000
						ミステルと一绪だから…	+2000
ミステルの挑战 2	粉色	晴天	古董店	☆主人公与米斯特鲁交往 ☆米斯特鲁在古董店中	火・水・金（11 ： 00 ～ 14 ： 00）	デ－トのおさそいにきた	−2000
						そう思って手伝いにきた	+2000
						蓝色の大皿	+1000
						灰色の大皿	−1000
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与米斯特鲁交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土·日(6：00～23：00)	－	+2000
ミステルのプロポ－ズ	红色	晴天	古董店	同上	土·日(6：00～23：00)	结婚する	+2000
						结婚しない	−3000

纳迪（ナディ）

生日：夏 31 日

登场条件：第一年冬季去マ－ガレット牧场就能见到。

喜欢的东西：青汁，お米，所有的お米料理和鱼，サボテン，鱼のエサ，深绿色系饰品。

讨厌的东西：所有的野菜和野菜料理，夏野菜サラダ。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
ナディ登场	灰色	晴天、阴天、雨天、下雪天	マ－ガレット牧场	☆与艾丽泽不是初次见面 ☆第一年冬天的 1 日以后 ☆贸易国解锁 3 个以上	月～水、金 8 ： 00 ～ 11 ： 30	–	–
意外な一面	灰色	晴天	宿屋	☆与纳迪的爱情度达到 5000 以上 ☆与梅露蒂的好感度达到 1000 以上 ☆主人公没有与其他人交往	月～金（19 ： 00 ～ 21 ： 00）	わたしもまぜて！	+2000 メルティの好感度+500
						子供好きなんだね！	−1000
自然とは…?	紫色	晴天	山のふもと	☆主人公没有与其他人交往 ☆从川边のまきば进入山のふもと	月～水、金（8 ： 00 ～ 11 ： 30）	知识を总动员して语る	−1000
						思ったまま传える	+2000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）		+2000
ナディの告白	蓝色	晴天	宿屋（201 号室）	☆与纳迪的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给纳迪送礼的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆纳迪在宿屋的 201 号室中	土・日（6 ： 00 ～ 23 ： 00）	付き合う	+2000
						付き合わない	−3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与纳迪的爱情度达到 25000 以上（土・日 6 ： 00 ～ 23 ： 00） ☆主人公没有与其他人交往 ☆给纳迪送礼的次数达到 130 次以上 ☆在“ナディの告白”事件中选择了“付き合わない”的 7 天以后	–	+2000	–
デ－ト中の休息	黄色	晴天	宿屋（201 号室）	☆主人公与纳迪交往	月～火・木～金（19 ： 30 ～ 21 ： 30）	起こす	+2000
						起きるまで待つ	−1000
デ－トのさそい	粉色	晴天	樫木镇西侧	☆主人公与纳迪交往	月～水、金（12 ： 00 ～ 15 ： 00）	助かったよ	+1500
						お茶会に行きたかった	−2000
						本当は行きたかった	−2000
						ナディといる方が乐しい	−1500

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与纳迪交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日（6 ： 00～23 ： 00）	–	+2000
ナディのプロポ－ズ	红色	晴天	宿屋 201 号室	同上	土・日（6 ： 00～23 ： 00）	结婚する	+2000
						结婚しない	–3000

弗里茨（フリッツ）

生日：春 8 日

登场条件：初期

喜欢的东西：高级カニスープ，所有的黄金野菜、甜点、虫子和鱼，深绿色系饰品。

讨厌的东西：辛口カレ－，どくきのこ，所有的花、ハ－ブ和酒，鱼の骨。

事件名称	花的颜色	天气	发生场所	事件触发条件	触发时间	回答选项	好感度变化
報われないお手伝い	灰色	晴天	樫木镇西侧	☆与弗里茨的爱情度达到 5000 以上 ☆主人公没有与其他人交往	水 （11 ： 00～14 ： 00）	手伝う（第一次）	+1500
						见守る（第一次）	
						助ける（第二次）	+1500
						见守る（第二次）	–1000
意外な特技	紫色	晴天	弗里茨的家中	☆主人公没有与其他人交往	月・火・木 （11 ： 00～14 ： 00）	おムコさんにほしい！	+1500
						意外と料理上手なんだね！	–1000
						…で、どこのお店の？	–1000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆主人公没有与其他人交往	土・日 （6 ： 00～23 ： 00）	–	+2000
フリッツの告白	蓝色	晴天	弗里茨的家中	☆与弗里茨的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给弗里茨送礼物的次数达到 100 次以上 ☆背包中放有戒指 ☆弗里茨在自己的家中	土・日 （6 ： 00～23 ： 00）	付き合う	+2000
						付き合わない	–3000
主人公の告白	蓝色	晴天	随机地点	☆与弗里茨的爱情度达到 25000 以上 ☆主人公没有与其他人交往 ☆给弗里茨送礼物的次数达到 130 次以上 ☆在“フリッツの告白”事件中选择了“付き合わない”的 7 天以后	土・日 （6 ： 00～23 ： 00）	–	+2000
ゾッコン！	黄色	晴天	餐厅（雷伽的房间）	☆与雷伽的爱情度达到 50000 以上 ☆主人公与弗里茨交往 ☆雷伽在餐厅里	水 （19 ： 00～23 ： 00）	目をそらす	–1000 与雷伽的爱情度 –300
						フリッツをなだめる	+1000 与雷伽的爱情度 +300
						一緒になってのろけてみる	+1000
						もちろん！	+1000
						どうかな…	–1000
						ちょっと考え直すよ	–2000
梦を追うきっかけ	粉色	晴天	杂货屋	☆主人公与弗里茨交往	日曜以外 （6 ： 00～9 ： 00）	单纯だね	–2000
						直感って大事だよね	+2000
主人公のプロポ－ズ	红色	晴天	随机地点	☆主人公与弗里茨交往 ☆在自宅中放置了“ダブルベッド” ☆将“青い羽根”放入背包中	土・日 （6 ： 00～23 ： 00）	–	+2000
フリッツのプロポ－ズ	红色	晴天	弗里茨的家中	同上	土・日 （6 ： 00～23 ： 00）	结婚する	+2000
						结婚しない	–3000

本作不仅保留了系列前作中的经典要素，与其他国家进行贸易、开设自己的小店、野生动物园等新设定也给玩家带来了足够的新奇之感。因此无论是第一次接触“《牧场物语》系列”的新玩家还是一直以来的系列铁杆粉丝，都可以通过本作丰富的系统元素挖掘出自己的玩法。值得一提的是本作在剧情中加入了一丝淡淡的伤感气息，这也算是该系列的一次突破。总的来说游戏的素质没有让人失望，但掉帧和读档较慢等问题也让游戏稍显美中不足。

掌机市场扫描

栏目主持：乌冬

随着渐渐进入了淡季，两大掌机的价格开始出现了比较明显的下降，再加上最近PSV上不断公布人气游戏中文版的消息，今年3、4月份毫无疑问是最适合购机的时间了。PSV–2000型目前价格已经不到1200元，而且又内置1G内存，对于暂时预算有限不打算下载数字版游戏的玩家来说，等于又省去了一笔存储卡的花费，不过这里也提醒玩家的是，在购买2000型的情况下选择存储卡的时候，最好选择32G内存卡，一来其价格在350元左右，比年前已经算是便宜了不少；再一点就是以扩张内存为目的的记忆卡最重要的作用无疑就是在购买了PS+会员后享受免费的会员游戏，如果是4G或者8G卡的话，容量就有点尴尬了，而为了存档或者少量DLC主机内置的空间也基本足够，所以内存卡要么不配，要么一步到位最好。

在玩家更关心的软件方面，3月份PSV会有一波强劲的软件攻势，从《最终幻想X/X–2 HD版》中文版开始，后续有《初音未来 女歌手计划F 2nd》、《灵魂献祭Delta》、《战国无双4》、等的知名作品，或是粉丝向的核心游戏，多数都有中文版的情况下，必然会有热销的状况，建议玩家们多关注自己钟爱游戏的发售时间，然后无论是网购还是实体，最好采用预定的方式，在支付少量定金的情况下就可以第一时间以合理的价格拿到游戏，这样也就省去了现货加价的悲催。

3DS LL最近的软件阵容就相对薄弱了许多，一季度始终缺少一款拥有足够商业元素的作品，主机的价格已经接近了1100元。破解版主机经过一个春节的消化之后全新机已经所剩无几，甚至一些商家在春节时就已经开始出售官方翻新版的4.5版本3DS，其中以欧版和美版居多，考虑到翻新机的涌入，条件允许的情况下玩家最好还是直接购买全新高版本主机（开机在6.0以上，日版首选），以求玩得踏实。

笔者最近沉迷一款叫作《千之羁绊》（サウザンドメモリ–ズ）的手游（需要在线联网），说的是一个英雄和他过千个小弟穿越前世今生战魔王的故事，这个游戏很好的融合了传统日式RPG的元素：大气的开场动画，每个角色都有前世今生的介绍，每个关卡都有故事情景对话（有语音），有主线剧情和外传剧情，战斗系统简单爽快，可以说是很久都没玩过这么简单暴力的RPG，让人欲罢不能。不得不说手游的质量真是越来越高了，难怪掌机市场也被蚕食严重。好，闲话就说到这，下面看看近期广州的掌机市场行情。

虽然新年假期已经过去很久，但由于库存等影响整体的价格还保持在新年假期的较高位，PSV的Wi-Fi和3G版现在同价了，要价1050元左右，PSV-2000价格相当稳定，港版日版差距都很小，基本在1180元上下波动；记忆卡方面没大变动，64G最近又便宜了，在520～530元之间，有需要的朋友可趁机入手；最近有极少数量《灵魂献祭》同捆PSV限定版，只报1680大元，便宜到不行，估计又是不知道从哪个仓底挖出来的，不过要注意问清楚是不是带游戏的，笔者就得到“带游戏”和“没游戏只有机和其他配件”两种答案，所以各位去问价的时候必须要问清楚。

Capcom在新的一年里又给众多猎人一个大惊喜，《怪物猎人4 G》今年秋季预定上市，真是理所当然，笔者4代的HR刷到200就封盘跑去耍《塞尔达》了，大伙都在刷100级工会任务实在是累不爱，希望《MH4G》没这么累。3DS LL方面的价格可谓相当坚挺（每次都说一样的话笔者自己都不好意思了），想入新机的朋友可以考虑买各种同捆限定版，相对来说很便宜，以《口袋妖怪 X・Y》为例，现在1500元都有找了，《怪物猎人4》的同捆限定现在还能找得到，接近1600元，机器相当好看也算值回票价，当然了，各位要等《MH4 G》的同捆限定的话就当我没说过吧。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	1250	1140	—	750	40	60	100
北京	绿洲电玩	—	1500	1150	1100	680	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1480	1150	—	720	60	80	120
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1450	1280	950	780	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	—	1250	—	800	80	100	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	1050	1050	1180	55	120	200	350	530
北京	绿洲电玩	1100	1100	1200	100	140	240	350	480
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	1250	1200	80	130	220	380	580
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1150	1280	85	145	235	350	550
广西南宁	光派电玩	1100	1000	1250	100	180	250	400	580

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文　钢琴

复古主题耳塞

品　　名	レトロ2コン イヤホンマイク
出　　品	Delta Japan
对应机种	全机种
官方价格	2139日元

各位还记得过去几辑中介绍过的钢铁侠主题（误）的PSV和3DS外壳吗？喜欢的朋友可要注意了，Delta Japan即将推出这个主题系列的新品，这次是款带线控功能入耳式耳机。线控和耳塞是两个独立的个体，线控部分有自动卷线单元，既时髦又实用；而其中最大的亮点是红白机手柄的控制器，十字键选择，A确定B取消，START和SELECT键控制音量，疑似喇叭的部位实际上是麦，该有的功能都有，差个液晶显示就完美了。已经入手这系列主题外壳的朋友赶快打包成一套吧，这样就能离钢铁侠更近了（笑）。

PSV-2000专用握把

品　　名	ラバ-コ-トグリップ
出　　品	CTA Digital
对应机种	PSV-2000
官方价格	2079日元

PSV-2000上市已经半年，和PSV一样，给周边商的刺激不算太大，相关的周边还是少，最多的是USB线，其次是贴膜，而握把一类到目前为止还是相当少，Cyber在过年期间总算出了一款，下面看看有什么特色吧。

整体感觉上还是沿用了Cyber从PSP时代就开始使用的造型，磨砂面，做工一般，但胜在够手感够结实；背触版、背后摄像头和各种接口处镂空，不过要换游戏卡带的话还是要把机器卸下来才能进行，因为扣合的地方把卡带槽完全封住了；握把背后有支撑脚，展开可以使握把45度立起。

《初音未来 女歌手计划F 2nd》主题PSV周边套装

品　　名	初音ミク -Project DIVA- F 2nd ポ-チセット
出　　品	SEGA
对应机种	PSV
官方价格	2625日元

SEGA最新推出的葱娘三件套。这次的收纳包有点意思，可以从里面整个翻出来变成另一张脸，一个包当两个用，SEGA机智了一回。还有一个类似葱娘晴天娃娃的物体，不过外形不是真饭还真有点认出来，看来SEGA是把RP都刷在了那个包的身上了。

PSV-2000可用PS4手柄充电底座

品　名	コントローラ-充电スタンド
出　品	Cyber
对应机种	PS4/PSV-2000
官方价格	2079日元

最近总有朋友抱怨说“家里PS3、PS4、PSV什么的乱七八糟的线太多了”，所以这次就介绍一款可以给多种手柄（嗯，PSV也是手柄的一种）充电的底座给这些朋友，肯定能省下不少麻烦。这款Cyber推出的充电底座主要是针对PS4，有两个充电槽，可以同时给两个手柄充电；另外有扩展单元A和扩展单元B两个部件：扩展单元A是给装上Cyber社保护外壳或者硅胶套的PSV-2000使用的部件、而裸奔的PSV-2000则要把扩展单元B套在扩展单元A上才能使用，有意入手的朋友可要注意这两种正确的打开方式了。

索尼子主题3DS装饰贴膜

品　名	デザスキン すーぱーそに子スキンシール
出　品	DEZAEGG
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	2480日元

“索尼子”近一两年人气突然拔地而起，TV动画和游戏双龙出海，果然巨乳才是王道啊。于是掌机装饰专业户DEZAEGG又先人一步推出了绅士到不行的3DS LL和3DS索尼子装饰贴膜，最初因为看到3DS和3DS LL两种的价格都一样，就以为图案也是一样的，谁知道3DS LL版的绅士度高比3DS版出不只一截啊喂！

3DS自定义触控笔Z

品　名	カスタムタッチペンZ
出　品	Cyber
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	1029日元

刚上市不久的Cyber新品，很有趣的触控笔，和自动铅笔一样可以把触控笔芯慢慢按出来控制长度，当然了，笔芯是不会象铅笔芯那样被消耗掉的，并且有直头和曲头两种笔芯，可针对不同场合和使用喜好来替换，要说缺点的话就是太大了，这样的大小给Wii U或者是平板用还差不多。

下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报

3DS

怪物猎人4

◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日

USJ・火龙达の舞い

更新时间：2013.11.29

任务类型	狩猎
任务等级	★3
地点	天空山
主任务条件	讨伐2只雄火龙
副任务条件	交纳1个龙のナミダ
参加条件	无
契约金额	1400z
主任务报酬金额	13800z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50分钟

任务解说

两只火龙的初始区域分别在5区和8区，因为5区的那只接下来有很大几率会去8区和另一只会合，所以建议先打8区的，另外还要注意5区那只会在战斗中狂龙化。副任务的龙のナミダ需要拾取雄火龙的掉落物获得，掉落物的出现方法是对滞空中的雄火龙造成硬直让其掉下地面，直接攻击造成硬直、乘骑或是闪光玉都可以。完成任务后可以获得用来生产太刀“スタ-ライトゲ-ト”和防具“ブル-スタ-系列”的关键素材。

女王の座を赌けた战い!

更新时间：2013.12.06

任务类型	狩猎
任务等级	★7
地点	塔顶
主任务条件	狩猎1只金火龙
副任务条件	切断金火龙的尻尾
参加条件	HR7以上
契约金额	2400z
主任务报酬金额	23100z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说

加强版的金火龙，体力和攻击力都比集会所上位的高出不少，不过攻击方式没有变化，按照原来的打法对付即可。由于金火龙的头部肉质硬化，需要破头后伤害吸收才会提高，如果有心眼技能或用铳枪的话可以乘骑让其倒地后集中攻击头部争取尽快破头，没有的话则可以攻击翅膀或背部。

塔の顶きに银阳は辉く

更新时间：2013.12.13

任务类型	狩猎
任务等级	★7
地点	塔顶
主任务条件	狩猎1只银火龙
副任务条件	切断银火龙的尻尾
参加条件	HR7以上
契约金额	2400z
主任务报酬金额	23100z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说

和上个任务一样，这个任务的银火龙也是强化版本。近身武器首先要做的是破头，让头部的肉质软化，除了利用乘骑让其倒地再攻击头部外，也可以使用闪光玉将滞空中的银火龙闪下来制造攻击机会。远程武器则不用刻意攻击头部，因为弹系统伤害吸收最高的是脚，攻击的机会可以说是非常多的。

マリオ・キノコ好きブラザ–ズ

更新时间：2013.12.19

任务类型	狩猎
任务等级	★4
地点	斗技场
主任务条件	讨伐1只桃毛兽和1只绿毛兽
副任务条件	破坏桃毛兽的头冠
参加条件	HR4以上
契约金额	1000z
主任务报酬金额	9300z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50分钟

任务解说

《超级马里奥》的“捏他”任务，在斗技场同时对付桃毛兽和绿毛兽，任务特殊的地方在于桃毛兽和绿毛兽一开始都是最小金冠体型，不过当它们把尾巴上的特殊蘑菇吃下去就会变成最大金冠体型，就像马里奥吃下蘑菇变大一样。所以这个任务很适合拿来获得桃毛兽和绿毛兽的最大最小金冠，要最小金冠就集中攻击它们的尾巴，在它吃蘑菇前把蘑菇打掉，要最大金冠则放任它吃蘑菇。完成任务后可获得拿来制作随从猫武器“无敌のハンマ–”和随从猫防具“ルイ–ジネコ系列”、“マリオネコ系列”的关键素材。

PSP/PSV

噬神者2

◆ACT◆BNGI◆日版◆2013年11月14日

《噬神者2》1.30版DLC 六大全新内容

1.合作服装

本次更新最大亮点自然是在剧场版动画《TIGER & BUNNY –The Rising》中登场的ワイルド タイガ–Style 2以及バ–ナビ–・ブルックス Jr. Style 2两人的造型服装，其中ワイルド タイガ–Style 2为男性主角服装，バ–ナビ–・ブルックス Jr. Style 2则是女性主角可以使用，注意两套服装都必须在剧情进度4以后才能使用。

2.全新任务追加

本次追加了全新的章节アニバ–サリ–パック，该章节一共包含10个任务，完成任务可以得到本次更新新增的素材，可用来合成新的强化部件等。另外还开放了一个特殊的1级任务“ポインセチア”，包含在章节クリスマスパック中。这个任务之前是随机配信给部分玩家的，本次则正式开放，玩家

可以完成任务来获得制作圣诞服装**クラシカルサンタ**衣装（男女）所需的素材。虽然本次更新实际上为11个任务，但由于“**ポインセチア**”的难度较低，因此不再提及，新追加任务的详细解说见后文。

3.解锁部分先行发布的相关服装

解锁了初回封入特典特殊服装**クラシッククコスチューム**Ver和预约特典服装**フェンリル**初代制服（只能给NPC使用），以及开放了圣诞服装**クラシカルサンタ**衣装（男女）。

4.商店道具追加

商店内追加了**マグネシウム**和**モーリュ**2种素材，前者是合成闪光弹（**スタングレネード**）的必要素材，后者则是合成OP上限短时间提升的道具O**バイアル**以及大幅回复OP的道具O**アンプル**改的必要素材之一，后两种道具都可以通过商店直接合成。注意，前者必须在剧情第五章以后才能购买，后者则要在第七章之后。

5.战斗BGM追加

1.30版追加了两首战斗BGM，分别是Deo Volente和终**わりなき**侵食，但必须要在剧情进行到第八章以后才可以选择。

6.大量必杀技的性能调整

本次更新不但增加了全新的任务，还调整了大量武器的必杀技性能，其中绝大部分都在原有的基础上强化了不少，特别是一些在之前非常鸡肋的必杀技都得到了不小的提升，以下是本次更新调整过的武器必杀技以及调整效果。

武器	调整必杀技	调整效果
短剑 （ショートブレード）	ファントムネイル	所有等级的必杀技追加刚体效果，Lv3以上附带的刚体效果大幅上升
	キラービースタッブ	所有等级的必杀技成功命中荒神的弱点时造成的伤害再次上升
	地狱の螺旋	必杀技的基本攻击倍率上升，修正攻击动作中进行HP回复时，攻击动作也会持续的状态
	アストラルダイヴ	必杀技的基本攻击倍率上升
	フェイタルライザー	所有等级的必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升
长剑 （ロングブレード）	斩铁	所有等级的必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升
	秘剑・升り飞龙	必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升
	IE零式・斩	必杀技的基本攻击倍率上升，攻击时附带无视荒神部位防御力的效果
大剑 （バスターブレード）	一刀刚断	必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升
	烈风地走り	冲击波追加可抵消一部分荒神的飞行道具的效果
	脑天破坏切り	必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升
	CC・ジ・エンド	必杀技的基本攻击倍率上升
	CC・デストラクト	所有等级的必杀技所产生的冲击波攻击力上升
	CC・ディバイダー	所有等级的必杀技的基本攻击倍率上升
	レイジカウンター	所有等级的必杀技在成功防御荒神攻击发动反击时，反击状态中追加刚体效果
	ラストリベンジャー	所有等级的必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升，当必杀技成功防御荒神攻击发动反击时，反击状态中追加刚体效果
喷射锤 （ブーストハンマー）	奥义・龙卷杀法	成功使出最高威力的最终一击时，若成功命中荒神的弱点时造成的伤害再次上升
	神杀	必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时造成的伤害再次上升
	プロミネンス	Lv2～Lv4等级的必杀技成功命中荒神的弱点时造成的伤害再次上升
蓄力枪 （チャージスピア）	穿ツ苍ノ荆	必杀技的基本攻击倍率上升，同时必杀技成功命中荒神弱点时追加攻击力上升效果
	疾风突き・锁地	所有等级的必杀技成功命中荒神的弱点时追加攻击力上升效果，必杀技动作中追加刚体效果，且Lv3以上时刚体效果大幅上升
	クリムゾングライド	所有等级的必杀技追加刚体效果，Lv3以上附带的刚体效果大幅上升（仅限在地面发动时有效）
	エヴォリューション	该必杀技最高威力一击的基本攻击力上升，且击中荒神弱点时伤害再次上升

アニバ–サリ–パック

任务名称	スイ–ト・コレクタ–
难度等级	8
时间限制	2分钟
战斗区域	エイジス
会出现的荒神	ガルム×1/ヴァジュラ×1
报酬	荒神晶体19/スタミナ増强剂S/1100fc

要点 虽然有荒神出现，但这个任务实际上是不用打的，整个任务只有2分钟，玩家的目的就是在2分钟内尽量回收场地中各种类型的巧克力，2分钟后任务自动结束。巧克力一共有4种，分别是义理チョコ、友チョコ、プラリネショコラ、フォンダンショコラ，这4种巧克力可以在战斗中使用，作用是回复一定量的体力，根据种类不同回复量也会有区别。

任务名称	疾走战域
难度等级	10
时间限制	5分钟
战斗区域	创痕の防壁
会出现的荒神	ナイトホロウ×7/ヴァジュラ×2
报酬	荒神晶体22/木灵疫病布/33000fc

要点 本次的任务目标是消灭所有的ナイトホロウ，一共有7只。中途的ヴァジュラ被击破后还会出现1只增员，想快速完成任务可以不用管它。多查看地图上显示的荒神的位置以及利用スタングレネ–ド来快速脱离ヴァジュラ的干扰，5分钟的时间足够完成任务。

任务名称	虎狭
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	赎罪の街
会出现的荒神	ナイトホロウ×2/ヤクシャ・ラ–ジャ×1/シユウ×1/ヴァジュラ×1
报酬	荒神晶体17/兽神轰雷毛/33000fc

要点 目标是消灭ヴァジュラ1只。本任务看上去都是比较弱的荒神，但实际上任务中的荒神都是极大幅度强化过的，体力和攻击力是普通10级任务的一倍以上，绝对不能掉以轻心，除了要准备好大量的回复道具外，武器的等级自然也是越高越好。任务开始后可选择先击破D区或F区的ナイトホロウ，击破D区的ナイトホロウ后ヤクシャ・ラ–ジャ出现，击破F区的则是シユウ登场，推荐选择D区的ヤクシャ・ラ–ジャ，它的能力虽然提升了但攻击方式没有变化，攻击时的破绽很明显。无论击破ヤクシャ・ラ–ジャ还是シユウ后，ヴァジュラ都会登场，攻击手段没有太大的变化，全力对付它吧，另一只ナイトホロウ就不要去管了。本任务还会自动附带火属性和神属性攻击力上升的附加条件，多利用神属性的子弹快速削减它的体力（笔者单是击破ヤクシャ・ラ–ジャ和ヴァジュラ都用了快20分钟，战斗中时常保持爆发状态能大幅加快作战效率）。

任务名称	冰炎瀑布
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	苍冰の峡谷
会出现的荒神	デミウルゴス×1/ガルム×1
报酬	荒神晶体20/魔狼强韧装甲/33000fc

要点 同样也是看上去不难但实际打起来很纠结的任务。任务的目标是击破デミウルゴス和ガルム各1只，但一开始只会有デミウルゴス登场，1分钟后ガルム出现。这里会有一个误区，大部分玩家可能先选择打速度较慢的デミウルゴス，但实际上デミウルゴス的体力要比ガルム高出很多，先击破ガルム危险系数会大幅降低。两只荒神的体力

和攻击力都经过了大幅的强化，回复道具一定要带满。另外本任务自动附带火属性和冰属性攻击力大幅上升的效果，两只荒神的属性正好又是相反的，战斗中一定要灵活利用它们的属性相克来集中火力快速歼灭一只，搞定剩下一只就只是时间的问题了。

任务名称	バブルネット・ハント
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	赎罪の街
会出现的荒神	ウコンバサラ×2/グボロ・グボロ×2
报酬	荒神晶体21/饿爬裂牙/33000fc

要点 虽然目标有4个，但相较之前的任务反而要简单一些。一开始**ウコンバサラ**会出现，接下来的30秒后**グボロ・グボロ**增援，1分钟后第二只**ウコンバサラ**增援，1分30秒时最后一只**グボロ・グボロ**登场，利用同伴将它们分开，集中火力干掉1只后压力会大幅降低。两种荒神的弱点分别是冰和雷属性，多利用这两种属性的子弹，另外任务中这两种属性的攻击力也会大幅上升，将荒神的数量削减下来后就没什么难度了。

任务名称	ハイド・アンド・キル
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	镇魂の废寺
会出现的荒神	グボロ・グボロ×1/コンゴウ×3/ヤクシャ×5
报酬	荒神晶体23/龙种大鳞/33000fc

要点 这个任务的完成方式比较特殊，荒神的数量极多且攻击力超高，按正常的打法是绝对不行的。本关的辅助效果为没被荒神发现的情况下攻击荒神基本等同一击必杀，所以本次任务的关键在于不被敌人发现的情况下攻击荒神（未被发现的情况下荒神在地图上呈蓝色）。任务开始后从地图右边快速绕下去可以从背面直接杀死一只，接下来从左边绕到第二层可以看到**コンゴウ**，引它出来或者等他转到另一边时冲过去一刀直接解决，剩下的**ヤクシャ**就很好解决了。接下来1只**コンゴウ**和2只**ヤクシャ**同时登场，优先解决**コンゴウ**，然后每消灭1只**ヤクシャ**又会再次增援，直到5只**ヤクシャ**全部增援完为止。**ヤクシャ**的攻击极力很高但HP很低，如果不幸在这个环节被发现的话，可以考虑使用几个**スタングレネ-ド**，快速给其几次重击也能直接打倒它。等这波敌人全灭后，最后1只**コンゴウ**登场就没任何难度了。

任务名称	冰の摇り笼
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	エイジス
会出现的荒神	イエン・ツイ-×1/チョウワン×∞/ザイゴ-ト×∞
报酬	荒神晶体24/妖妇黑彩剑/33000fc

要点 本任务的难度突然降低了一大截，目标其实只有1只**イエン・ツイ-**。**チョウワン**要在召唤时才会出现，**ザイゴ-ト**会一直在场中以5只的数量持续增援，将其交给同伴即可。惟一要注意的是**イエン・ツイ-**会使用特殊技能让所有荒神集中攻击我方任意角色，如果被集火的是玩家的话，击破荒神的效率会降低。不过本关有攻击力和防御力上升的特殊效果，任务失败的情况基本不会发生。

任务名称	流血の原野
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	叹きの平原
会出现的荒神	零号神机兵×1/ザイゴ-ト×∞
报酬	荒神晶体25/虚神强韧维/33000fc

要点 目标是零号神机兵1只，任务开始后只会有零号神机兵1只荒神出现在场地内，抓紧时间攻击它。本次任务开始后的2分钟内全员的防御力会大幅上升，被击中也基本不会扣减体力。2分钟后会进入3分钟的攻击力大幅上升状态，这个阶段也要抓紧时间攻击，3分钟后全员会自动进入一次3级连锁爆发状态，但同时也会有4只ザイゴ–ト增援。此后的ザイゴ–ト是无限出现的，因此战斗最好的时机就是开场后的5分钟时间内，尽量在这段时间给予其重创甚至直接击破它，同时也要注意它的高攻击力，被击中一下差不多一半的体力就没了，保持体力在一半以上会比较安全。

任务名称	双龙乱舞
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	エイジス
会出现的荒神	ハンニバル侵食种×1/ハンニバル神速种×1
报酬	荒神晶体26/亡龙神兜/33000fc

要点 难度很高的任务，开始后ハンニバル侵食种会登场，它的攻击力是进行了强化，攻击力至少有普通状态的两倍以上。4分钟以后ハンニバル神速种登场，如果在这段时间内没有将ハンニバル侵食种击破的话会非常危险，多利用スタングレネ–ド等道具增加攻击机会，回复道具一定要带满。

开放的新强化部件

强化部件名称	强化部件等级	合成价格	所需素材	附带技能
心身强化	10	28000fc	荒神晶体17×1/幻影龙铠×1	体力↑中/オラクル↑中/スタミナ↑中
OP充填	10	28000fc	荒神晶体18×1/虚兵机蚀兜×1	（B）オラクル自动回复↑/捕食吸收量↑/オラクル吸收量↑/スタミナ自动回复量↓
韦驮天の加护	10	28000fc	荒神晶体19×1/兽神雷毛×1	异常状态攻击↓/ステップマスタ–/钝足解除/钝足解除
复合强化 冰火 改	10	28000fc	荒神晶体20×1/暗神ノ双歪角×1	火攻击力↑/冰攻击力↑/オラクル↑中/スタミナ↑中
复合强化 雷冰 改	10	28000fc	荒神晶体21×1饿爬泪晶×1	冰攻击力↑/雷攻击力↑/オラクル↑中/スタミナ↑中
ラストスタンド	10	28000fc	荒神晶体22×1/兽神轰雷牙×1	ふんばり/复仇への愤怒/ヘタレ
隐型の达人	10	28000fc	荒神晶体23×1/夜叉硬手甲×1	ハイドアタック/隐密集团
ガ–ド　果C	10	28000fc	荒神晶体24×1/妖女极彩面×1	JGHP回复
不动回剑	10	28000fc	荒神晶体25×1/虚神月钢×1	剑の达人/コンボマスタ–/息切れ/运动不足

游戏万花筒
GAME KALEIDOSCOPE

库玛提供

《初音未来 女歌手计划F 2nd》与Joypolis开展联动活动！

初音ミク JOYPOLIS × HATSUNE MIKU DAIBA de DIVA F 2nd

同在SEGA旗下的游戏《初音未来 女歌手计划F 2nd》与室内游乐园Joypolis从2月27日到4月6日会展开为期39天的联动活动，以此为3月27日发售的游戏造势。馆内除了有特别的主题表演外，还会有体验环节及联动咖啡屋等设施，如果是在这段时间有机会去位于东京台场的Joypolis的玩家可不要错过了！

《初音未来 女歌手计划F 2nd》特别表演秀

在Joypolis的1楼主舞台（メインステ–ジ）玩家可以观赏游戏OP主题曲的PV，这可是只有在Joypolis才能看到的特别版本哦！PV每天只放映3场，每场大约5分钟的时间。

《初音未来 女歌手计划F 2nd》游戏体验区

在3楼的复合舞台（マルチステ–ジ）区域，玩家们可以提前体验将于3月27日发售的《初音未来 女歌手计划F 2nd》的游戏内容。

馆内游戏设施的特别联动

◀馆内1楼的人气体感游戏设施会加入游戏的影像和曲目！

◀3楼的大头贴设施也会追加期间限定的相框，来这里和朋友们一起拍照留念吧！

▲馆内3楼以森林为主题的占卜馆中也会推出以初音为主题的占卜纸。

随饮料附赠的原创赠品

◀赠送的原创杯垫。

▼原创饮料，每杯售价390日元。

在场馆2楼的D休息区（D–ラウンジ）会出售原创饮料，每一杯饮料都会赠送同角色的杯垫。不过由于出售的杯数是有限定的，因此人气角色的赠品可能瞬间就被抢购一空哦！

期间限定菜单

◀▲▶看上去十分有卖相的料理和饮品，不知道味道究竟如何呢？

在馆内逛累了的话就来期间限定的主题咖啡店小憩一下吧。在这里也可以一窥传说中蓝色咖喱的真容哦！

数量限定的原创周边

▲作为限定周边的初音罐头、润喉糖和文件夹。

在1楼的周边贩卖店JP STORE中玩家可以购买专为此次联动活动设计的周边产品。虽然价格都不贵，但数量也是限定的。

完成游戏来获得赠品吧！

在2楼的狂欢节游戏区（カ–ニバルゲ–ムコ–ナ–）和1楼的欢乐地带（ファンゾ–ン）中，玩家可以通过参与游戏来获得初音的赠品。此次的主办方准备了品种丰富的初音周边，如果你是初音死忠的话就不要错过了！

胧月
提供

与恋人在一起时的雪 有着特别的气氛，我很喜欢

一月中旬，东京遭受了大雪的侵袭，一对普通的恋人在街头偶遇电视台采访，男方秀恩爱地表示和恋人一起走在雪里浪漫得不行，而女方则较为怕生地用手遮住面孔。本来是非常普通的一幕，但网络上你不知道自己什么时候就突然红了。男方自信的神态和女方的遮脸相映成趣，该场景的大批同人图于情人节前后雨后春笋般地涌出。唉，你们调戏了姚明、金馆长和香菜，现在连无辜的平民都不放过了？好吧，让我们来欣赏一下这些KUSO同人画。

原图

最终幻想版

▲塞西尔与罗莎，小伙子，感觉到你背后的杀气了吗？

塞尔达版

▲孤独一生的节奏。

口袋妖怪版

▲从大量皮卡丘、小火龙等精灵以外的配对里找到这张，N和透子配配对也不错。

星之卡比版

▲好对手，一被子。

怪物猎人版

▲大雪天的你这冷血动物嘚瑟个毛线啊。

宅男版

▲整天黑宅男有意思吗你们。

V家版

▲巡初的PT关系基本如此，挑选这张图的契机是《女歌手计划F 2nd》新增收录了《Magnet》的服装。

哆啦A梦版

▲从野比的台词看，蓝胖子你害羞个什么劲?

雷电十一人版

▲想起小学开班会的时候，同学们经常要摆出这种手势。

逆转裁判版

▲与其他图不太一样的是，念台词和遮脸这两项活都让御剑包了。

异度传说版

▲草草收尾的《异度传说》大概是日系游戏中互动电影的典范，不过我总觉得两个人的位置站反了。

真・三国无双版

▲不特别说明的话大概较难看出是郭嘉和徐庶，这位作者的恶毒之处就是给徐庶无名指上套了戒指。

游戏美图秀

栏目主持
阿鲁

《牧场物语 连结新天地》如期发售，不知道有多少小伙伴正在苦心经营自己的农场呢？本次“美图秀”就奉上这款作品的相关美图给大家欣赏，希望大家能在浓浓的牧场风情中得到治愈。

库玛：这小哥真不是“十四”么？我还特地在游戏里拿了美乃滋给他。

半夏：哪里像了？“十四”的眼睛哪有这么大？

库玛：傲娇大小姐的魅力我懂！

阿鲁：一大小姐不好好在城里待着，跑乡下来干嘛……

库玛:为何不能一脚踏N船！我想和每个汉子与妹子都修成正果啊呜呜呜（痴汉脸）！

半夏:让你一次性就把所有人都攻略完了，还拿什么东西来诱惑你打多周目?

栏目主持：乌冬

文 古梓

接着上辑，这次的专栏继续来补完《暗狱篇》剧情。

名为“恶魔”的任务（下）

接下来，愁遇到的强敌竟然是开上了瓦尔希昂改的奥雷古，他自以为得到了足以跟古兰森抗衡的力量，所以要用武力彻底让愁屈服，可惜最终还是被愁打败，含恨而终。这一战中，还有一个人是愁颇为注意的，那就是原本属于兰古兰魔装机神队伍里的艾哈迈德。愁一眼看出他加入卡库司军是为了体验和强敌战斗的快感，便以提供给他足以拼上性命的强敌为诱饵招揽他。艾哈迈德是个忠实于自我欲望的人，所以不假思索便答应了。然而阿鲁巴达在意的是愁口中提到的强敌究竟是什么，对此，愁依旧不打算明说。这让阿鲁巴达内心很是火大，也让牙炎越发地对他产生怀疑，并声称要上报教团。

众人来到提巴神殿的最深处，愁一开始只是让特里乌丝和莫妮卡联合吟诵咒文，怎料咒文刚念出来，萨菲妮大惊失色。因为咒文念错了，结果一批波尔库鲁斯分身突然就冒了出来。看到那些外形丑陋的怪物，牙炎内心曾有过一瞬间的动摇：莫非这就是我们一直所崇拜的神明？更麻烦的是，这批分身居然直接就攻击他们，情况很是危急，愁决定消灭分身。这是牙炎和萨菲妮绝对不敢想的，虽然萨菲妮硬是以“自己是愁的部下”为由强迫自己战斗，但牙炎却不肯战斗，甚至觉得被赐予平等的死是他一生所愿，可他始终无法违抗“命令”二字。事后，当牙炎把这场战斗上报给教团时，那位大人不仅没有责难愁，反倒给予了他们很高的评价。而最让路奥佐兴奋的是，真正复活波尔库鲁斯的日子终于到了。

一行人马不停蹄赶往举行仪式的地下神殿，阿鲁巴达内心已经有所觉悟，这将是旅程的终点，可他却不清楚自己是否能为杰西卡报仇。没曾想路奥佐只让愁等教团的人进入，将阿鲁巴达他们留在了外面，还特意派了一批人监视他们。眼看仪式就要正式开始，突然牙炎强行阻止了愁，更明言愁根本就不打算把特里乌丝和莫妮卡作为献给波尔库鲁斯的活祭品，以此推断愁对教团有反心。不过路奥佐却是绝对相信愁，于是仪式照常进行，愁让莫妮卡上前，更要她相信自

己，古兰森的剑刃绝对不会刺中她。孰不知要复活波尔库鲁斯所需要的就是被信赖之人背叛后的绝望和悲伤的情感，可莫妮卡依旧无怨无悔地站上了祭坛，这时，愁便将剑直接掷出。

接下来一幕令在场所有人都惊呆了，因为剑看起来是刺向莫妮卡的魔装机，却穿过突然开启的虫洞刺中了她身后的路奥佐的咒灵机，原来路奥佐才是愁决定献给了波尔库鲁斯的活祭品。路奥佐简直不敢相信，明明愁有波尔库鲁斯的契约在身，古兰森上还有其力量，为什么他能这么明目张胆地反叛神明呢？原来是因为路奥佐那并不完整的苏生术导致愁失去了和波尔库鲁斯订立契约时的记忆，所以如今的古兰森不再是束缚他的道具，反成为了他得到波尔库鲁斯力量的一个转换器。至于愁为什么如此执着于要复活波尔库鲁斯，皆因波尔库鲁斯控制了自己。热爱自由，无所畏惧是他的骄傲，可因为契约夺走了他的自由，所以他绝对不会放过波尔库鲁斯，誓要将其彻底消灭。

随后，阿鲁巴达等人也到了，知道了愁的真正目的是要打倒波尔库鲁斯时，阿鲁巴达内心无比矛盾，尤其是听到愁说自己在地上世界的所作所为很大程度上都被波尔库鲁斯所控制，却又不否定南极事件中有自己的意识介入。这让阿鲁巴达更加无法接受：如果这也能算是理由的话，那南极事件中死去的杰西卡怎么办？其实阿鲁巴达内心曾侥幸地希望愁真的成为波尔库鲁斯的手下，这样就能适用任务的第10项条文将其杀死。就在他犹豫不决的时候，赛莲娜问他：“我们要与之战斗的恶魔到底是波尔库鲁斯还是愁？”一席话终于点醒了阿鲁巴达，任务是任务，人生是人生，关键是必须活下去。

众人合力击败了执迷不悟的牙炎，虽然愁到最后仍想劝说他追寻自由和真相，可牙炎根本就不领情。终于，仪式成功了，波尔库鲁斯降临，更要赐予众人奖赏，那就是死亡。然而，正如愁一开始所担心的那样，萨菲妮也是订立过契约的，虽然并非正式，却因此被波尔库鲁斯控制。本来要摆脱契约，只能像愁那样用死的方式消去契约的记忆，没曾想萨菲妮愣是靠自己对愁的爱解除了控制。这时波尔库鲁斯已经恢复力量，竟将魔爪伸向了愁的古兰森，企图借此再次控制愁，眼看着古兰森变成新古兰森，期间还能听到愁近乎疯狂的冷笑。阿鲁巴达想起了任务第10项条文的内容：如果确认愁还活着，并且其威胁程度和修罗之乱同等或者更高，便可直接狙杀。可令众人都意料不到的是，原来一开始愁等的就是这一刻，他在用自己的生命赌，为了让古兰森恢复真正的形态。因为要对付波尔库鲁斯就必须用到波尔库鲁斯的力量，这也是他明知道古兰森上有邪神之力又不清除的原因，他要反向利用这一点让新古兰森变成完全属于自己的力量，为了将自己从暗狱中彻底解放出来。

凭借新古兰森强大的力量，愁很轻松地就消灭了波尔库鲁斯，但在他看来，一切似乎并未就此结束，甚至于他猜想这里所发生的一切早在某人的预料之中。重回据点，昂也觉得教团的举动似乎是故意放任愁，要不然早派杀手过来了。可她现在更纠结两件事，一是必须尽快回去否则会坏了主人的计

划，还有就是必须和愁一起回去才行。正所谓天无绝人之路，愁答应送众人回去时，阿鲁巴达却提出了愁必须同行的条件，而愁也早有此意。当阿鲁巴达追问愁回地上世界的目的时，愁居然提出要他们继续协助自己，且他似乎早就知道了阿鲁巴达他们的任务。

一行人总算回到了地上世界，可迎接他们的却是偏移了的地点和时间，以及突然出现的名为“破灭”的异界敌人。来到海上据点，愁进一步收集情报，发现地上世界已经一片混乱，虽然对于访客的出现他一点都不觉得奇怪，但破灭军团以及曾经包裹住地球的次元断层，外带大总统被杀均大大超出了他的预想。虽然官方声称杀死大总统的是钢龙战队，但愁通过鲁斯兰的情报确信这都是大总统直属特殊部队GS的阴谋。为了帮钢龙战队摆脱窘境，愁决定亲自上宇宙邀请访客和GS共聚，并当场揭露他们的阴谋，为此，他需要得到昂的帮助。另外，他还联系到石动光子，陈述利害关系，让她主动派出斯蕾和其座机贝伽里昂加入钢龙战队。另一边，阿鲁巴达他们总算偷偷联系到了杰尔巴小队的队长，得到上面下达的任务最新指示就是和愁同行，并探明其真意。阿鲁巴达还对昂所说的实验部队有怀疑，让艾尔玛查询数据库，虽然数据显示和昂所说的基本吻合，但关于昂的机体部分似乎仍有疑点。

后来， 愁成功以相转移理论和四部魔装机神为诱饵，将GS的司令阿尔特威尔以及访客的总指挥飒飒那恩招来，之后更令古兰森动力部分的特异点崩坏，一举破坏飒飒那恩打算靠古兰森的特异点导致众多偶然事件多发从而造成地球混乱的阴谋，也让星间联合知道其违反规定的罪行，直接将其逼上绝路。通过萨菲妮的魔法还成功捏造出阿尔特威尔企图出卖地球利益以及声称自己谋杀大总统的视频，从而动摇军方对他的信任，为钢龙战队反攻赢得时间。就在他们撤出的

时候，却遇到了另外一批外星人部队，为首的奇纳哈明显不是访客阵营的，而且似乎对魔装机以及古兰森充满了兴趣。

愁带队去跟昂持有的母舰汇合，不料却提前被访客盯上，就在敌人打算毁灭母舰的时候，一个神秘人出现轰沉了敌人的战舰，此人竟是监察官梅基波斯，而昂居然是他的部下，真实姓名为戈雅特芭，都来自星间联合。原来为了尽快结束和地球的战争，梅基波斯被枢密院任命为特使重回地球圈。为此他派出昂先行一步，调查情况同时寻找愁的去向。至于实验部队的资料，全是昂伪造的，为的是方便潜入调查。他从愁口中知晓了飒飒那恩的阴谋，为了不让其提早觉察到，梅基波斯只得和愁同行，并让昂联系枢密院。经历了一系列战斗后，阿鲁巴达从队长处得知，地球连邦军要展开大规模的夺回圣地作战。偏偏就在这时候，地球居然被一层奇怪的绿色光膜给包围住。愁刚想去查探究竟，却在途中遇到了巴拉尔的鸟型神仆，之后更在地球上空发现了一个巨型的岩石建筑。

就在夺回圣地作战开始之时，枢密院终于下达了对飒飒那恩的强制召回命令。于是，梅基波斯打算独自一人前往访客的据点天国之门。因为梅基波斯协助钢龙战队，害得飒飒那恩失去了天国之门，恼羞成怒的他还迁怒于佣兵队长魁帕罗克。可当他发现枢密院已经有所行动，战斗中一部酷似梅基波斯座机的机体还跟自己的部下罗浮有所接触时，他决定先下手为强，杀了罗浮。刚逃出天国之门赶往月球的罗浮便遭遇到访客的围攻，还好愁赶来救下了他。起初，罗浮并不相信愁，可看到队里有昂才终于答应同行。战后，愁打算和罗浮一起去找钢龙战队，因为连邦舰队很快会和访客在月球展开最终决战。罗浮起初还有点犹豫，可一想到自己的

同伴正在被飒飒那恩利用最终还是答应了。阿鲁巴达本想同行，却被愁分配了另外一个任务，那就是将PT生产商毛氏工业从访客手中解救出来。

在解放毛氏工业一战中，阿鲁巴达他们再次遇到了奇纳哈，昂猜测他是格莱昆尔的佣兵。所谓格莱昆尔，是星间联合的军火商，和多个派系都有联系，且在政界财经界均有很大的影响力。这时候出现估计是要抢占毛氏工业的技术成果，而且他们多半是彻底放弃了飒飒那恩，才想在这场战争的最后阶段趁火打劫，坐收渔人之利。昂虽然以枢密院特使副官的身分要求奇纳哈解除武装，可奇纳哈自觉后台格莱昆尔在枢密院有足够的影响力，所以他根本就不怕。击退了奇纳哈后，阿鲁巴达他们收到消息，钢龙战队已经成功消灭了飒飒那恩。

接下来一段时间，愁和梅基波斯都跟钢龙战队一起降落地球行动，阿鲁巴达他们则在月球上待命，以防奇纳哈一行人再次来袭。过了好几天还是没什么动静，突然，从地球方面直接射出了数股强大能量光束，打中了天国之门，更打中了月球。这反倒引起了魁帕罗克的兴趣，誓要抢到那巨大建筑物的技术。他决定先拿下天国之门，将枢密院特使的舰队全部灭口，也算是卖给访客一个人情。当魁帕罗古的母舰出现时，昂当场就惊呆了，这可是能够从宇宙区域直接轰击行星地表的超大型炮舰。阿鲁巴达他们和罗浮、塞蒂以及泽布联手也陷入了苦战，而地球巨大绿光的消失却鼓起了他们活着回去的斗志。

就在这时，愁回来了，虽然他完全可以带特里乌丝一起直接回到拉・基亚斯的，可他并没有这么做。因为愁很清楚这帮人的目标是地球上空出现的那个巨大环状物（交叉门），所以必须阻止他们。考虑到不能把战斗拖得太久，万一钢龙战队赶来只会造成不必要的伤亡，所以愁直接以新古兰森应战。虽然昂还想着要拘捕魁帕罗克回国受审，可愁认定这帮人肯定已经做好了充足准备，必须尽早消灭，否则可能会破坏了梅基波斯的行动，从而恶化地球和星间联合的关系。结果令傲慢的魁帕罗克大为震惊，愁打算用这个人的死来警告其幕后的组织：“告诉他们要想对地球圈出手是很危险的，不管他们意欲何为，只要有我在，一切都是徒劳无功。”

一场大战总算是划上了句号，愁终于有时间和阿鲁巴达推心置腹地谈谈。其实，他很清楚阿鲁巴达的任务全部内容，可现在的阿鲁巴达并不想抓他回去交差。而愁更在意的是他偶尔向自己表现出的杀意，或许自己对他而言并非只是任务的目标，还是他的仇人。对此，阿鲁巴达也终于不再隐瞒，原来南极事件时，愁曾经一炮轰沉了白金号，当时他的恋人杰西卡就在上面。最讽刺的是，杰西卡一直为了加入宇宙舰队而努力着，在事故发生前几天还特意发信息告诉阿鲁巴达自己终于实现梦想了。结果几天后阿鲁巴达才知道她在白金号上，且尸骨无存。一直以来，他一直强迫自己以完成任务为重，回到地上世界后才总算彻底抛开过去。毕竟愁的行动的确关乎解除地球危机，所以他打算以愁重回地上世界的可能性极低为由上报。分别之时，愁只对他们说了一句话，那就是“谢谢”。他们总算是完成了名为“恶魔”的任务。

猎人集会所

【栏目主持】库玛

在上辑栏目中我们向大家介绍了"《MH》系列"是如何秉承着"少而精"的理念进行武器设计的，在这一辑栏目中，我们来探讨下《MH》的武器设计理念中的重要组成部分——行动资源的使用。为了方便玩家的理解，文章中会选择一些其它游戏中的实例来进行对比，如果读者朋友对举例的游戏不熟悉的话，不妨去稍微了解一下，这有助于您对文章内容的理解。

文 koflover

漫谈《怪物猎人》武器设计理念（二）

特色鲜明的行动资源

在进入正式分析之前，我们先说一段题外话："什么叫做行动资源？"这个概念来自于传统的卡牌类桌面游戏，指的是玩家在某些特殊行动中需要使用并消耗的"资源"。这个"资源"究竟以什么方式来出现，要因游戏规则而异。举个简单的例子来说，读者朋友在玩《强手棋》或《大富翁》这类占地经营类型的桌面游戏时，游戏中的金钱和各类卡片道具就属于行动资源的范畴。前者允许玩家进行买地盖房等一系列特殊行动，后者则使玩家根据其文字说明进行各种特殊行动，比如使用"停留卡"让自己或其他玩家原地停留一回合，使用"遥控骰子"来控制本回合的行进步数等等。这些特殊资源需要玩家通过一定努力才能获得，如果玩家没有上述特殊资源的话，就只能进行游戏中的最基本行动——向前走，除此之外什么也做不了。为了读者更好地理解"《MH》系列"对行动资源的应用，笔者接下来会先把这个概念分析清楚。

▲玩过《大富翁4》的玩家应该会对乌龟卡+土地公有着深刻的印象。

除了卡牌类桌面游戏以外，行动资源的概念在不同类型的电子游戏中也得到了广泛的应用，比如RPG中的魔法值（MP）和FTG中的能量槽就是两个简单却具有代表性的例子。魔法值是用来维持"施放魔法"这种特殊行动的消耗，玩家无论在一波又一波的杂兵战中，还是陷入了艰苦卓绝的BOSS战，都需要有节制有目的性地使用魔法，避免魔法值消耗得过快，这为玩家的游戏过程增加了一些战略性，使得玩家需要思考"如何把好钢用在刀刃上"。能量槽一般都是与"超必杀技"这种特殊行动挂钩，超必杀技不但有强大的威力，而且往往还拥有出招无敌的特性，非常适合玩家用来奠定胜局，另外某些FTG中的能量槽还拥有"防御取消反击"或"攻击取消连段"等特殊功能，加以善用的话也是克敌制胜的重要武器。由于行动资源在战斗系统中扮演着至关重要的角色，所以许多游戏干脆围绕这一点大做文章，极尽想象力之能事，在行动资源这道主菜上加入了各式各样的调料，使其更加美味可口，我们再举两个典型的游戏实例来分析一下。

首先是在RPG领域极富盛名的《魔兽世界》，除了魔法值以外，游戏中根据不同职业的特性又加入了怒气值、能量值（集中值）、连击点数、符文、符文能量、真气值等多种新花样，虽然这些行动资源的目的都是"用于施放技能（魔法）"，但因为不同行动资源的获取方式和消耗方式各有不同，使得玩家的游戏体验也有着很大的区别。另外，这些行动资源的储存量还关系到某些技能的效果，比如盗贼职业的许多攻击技能（终结技）的威力都与连击点数的数量成正比，玩家可以立即用掉这些连击点数发起频繁的攻击，也可以将连击点数储存起来打出一次威力巨大但间隔更久的强力攻

击，玩起来更具有策略性。《魔兽世界》在行动资源这方面为后来者做出了良好的榜样，所以后来许多美式RPG甚至某些日式RPG也借鉴了该系统，战士和盗贼基本上都是把怒气值和能量值作为行动资源，使用魔法值的越来越少见了。

▲《魔兽世界》中的死亡骑士职业将符文和符文能量这两种行动资源组合运用。

接下来看看FTG领域，由于行动资源是战斗系统的重要组成部分，所以FTG在这方面也一点都不含糊。《CAPCOM VS SNK 2千年之战》是个非常有代表性的例子，游戏中提供了C、A、P、S、N、K这6种模式供玩家选择，这些模式除了一些基本操作指令的不同以外，主要区别就是体现在行动资源上。比如C模式使用的是“《少年街霸》系列”中的“三档能量槽”系统，供玩家根据实战需要来选择使用从1级至3级的超必杀技；S模式与《KOF94》一样可以通过“集气”来主动积攒能量，适合喜欢后发制人的玩家；K模式采用了《侍魂》中的“怒气槽”系统，挨打和防御时可以提升怒气，怒气越高攻击力就越强，很容易创造一发逆转的场面。我们不难想象，即便是同一个角色，在选择了不同模式的情况下，玩法和操作方式也会截然不同，所以在注重操作性的“《MH》系列”中，行动资源也必将大放光彩。

▲在FTG中，《CVS2》把行动资源演绎到了相当高的境界。

通过上文提到的游戏实例我们可以总结得出，行动资源包含有获取、消耗和收益这三大要素，如果要围绕着行动资源来做文章的话，只需要处理好这三个要素的问题即可。而游戏设计者之所以在行动资源方面花这么大的功夫，目的也只是为了丰富游戏的玩法和策略性，说白了就是让游戏更加好玩。让我们赶紧来回到正题，看看“《MH》系列”是如何把行动资源应用到武器设计中的。从广义上来说，用来奔跑、回避和防御的耐力槽，以及需要不断磨刀恢复的斩味也属于行动资源的范畴，但它们和武器设计理念本身并没有直接联系，所以就不在本文的讨论范围内了。

铳枪、弩炮、弓

行动资源	不同种类的弹药
获取方式	单次大量装填
消耗方式	射击时消耗
收益方式	提高攻击伤害或附加攻击特效
玩法特点	丰富玩家的战术选择

这三种武器都把“弹药”作为自己的行动资源，原理基本上大同小异，也是行动资源最为简单的应用方式。铳枪的弹药与武器本身是绑定的，一共分为通常型、扩散型和放射型这三种，彼此在单发射击威力、弹药装填数、攻击范围和龙击炮威力方面都有所区别。其中弹药装填数这项参数很值得玩味，它决定着弹药装填速度（在攻击时只能单发装填）和弹药齐射时的威力，同时也影响到玩家的操作方式。最大5发弹药的通常型铳枪和最大2发弹药的扩散型铳枪就是截然相反的两种风格，前者适合一招制敌而后者却更擅长无间歇猛攻，有些类似于《魔兽世界》中的盗贼职业；至于最大3发弹药的扩散型铳枪，尽管表面看来中庸，但攻击范围

和龙击炮威力却是最出色的。

弩炮分为轻弩和重弩两种，它们所使用的弹药种类完全相同，但射击方式有着很大的区别。两种弩炮的区别我们在上辑栏目中已经进行过对比分析，这里只说弹药部分。轻弩的速射可以在只消耗一发弹药的情况下进行数次射击，比起通常射击来说不但伤害有所提升，而且更容易累加异常属性值，配合那些弹数较少的特种弹药时非常有用；重弩的蹲射则可以在短时间内进行连续射击，伤害非常高但弹药消耗也很大。表面看来轻弩有着节省弹药的“优势”，但因为重弩的通常射击具有更高的威力，在消耗同等数量弹药的情况下可以打出更高的伤害，所以轻弩才需要靠速射来弥补通常射击威力的不足。

弓的属性瓶所起到就是弹药的作用，使用强击瓶和毒瓶的弓与使用高级通常弹和毒弹的弩炮之间没有什么本质的区别。弓在游戏中具有细致的分类，通常射击具有连射、贯通和扩散这三个类型，特殊射击则又分为放散曲射、集中曲射、爆裂曲射和刚射四种，每一把弓都同时具有通常射击和特殊射击的对应类型。虽然弓的种类很丰富，但就“弹药”这行动资源而言，各种弓之间并没有什么差别，希望未来的《MH》新作能在这方面多做一些文章。

狩猎笛、操虫棍

行动资源	可相互组合的各色音调/体液
获取方式	特定攻击后获得特定颜色的音调/体液
消耗方式	组合完成后再一次性释放
收益方式	根据颜色组合决定增益效果的类型
玩法特点	“凑牌型”的乐趣

狩猎笛和操虫棍表面看来是风马牛不相及的两种武器，但在行动资源方面却是如出一辙。无论是狩猎笛演奏出的音调，还是操虫棍所采集的体液，都分为多种不同的颜色，并且会根据不同的颜色组合来改变猎人身上的增益效果。不过狩猎笛毕竟是以各色音调作为核心，所以相关规则要复杂的多，可供组合的音调一共分为赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫、白这8种，而且组合时不但要求音调的种类，而且还要按照特定的顺序才行。比如“黄→紫→赤”的效果是“攻击力强化【小】”，而“黄→赤→紫”就变成了“火属性防御强化【大】”；又如“青→青→黄”是“耐震”，而“黄→青→黄→青”则变成了“属性攻击力强化”。所以对于使用狩猎笛的玩家来说，背旋律表是必不可少的准备功课，虽然数十条旋律组合背诵起来会比较困难，但至少要熟记一些常用旋律，这样在实战时才不至于手忙脚乱。另外，每种狩猎笛只同时拥有3种音调，所以它能演奏的旋律种类最多也不过6、7种而已，这样的话既减轻了玩家的记忆难度，又区分了不同狩猎笛的特点，可谓一举两得。

相比起狩猎笛来说，操虫棍的颜色组合就显得“小儿科”多了。根据猎虫攻击怪物部位的不同，所采集到的体液分为白、橙、赤、绿这4种而已；而且目前对应的增益效果种类也只有7种，除了四种单色以外，还有“赤+白”、“白+橙”和“赤+白+橙”这3种无视先后顺序的组合。考虑到操虫棍毕竟是《MH4》中新增的武器类型，这个“体液组合系统”在未来还会有很大发展空间，比如根据操虫棍种类的不同而改变所能采集的体液颜色，将原有的4种体液增加到6种甚至是8种，体液组合的种类也可以相应增加一些。

太刀

行动资源	练气槽
获取方式	通常攻击后积攒
消耗方式	使用气刃斩时消耗练气槽内框，随时间降低练气槽外框
收益方式	性能优异的气刃斩，以及随练气槽等级提升攻击力
玩法特点	掌握操作派生规则并灵活搭配连招

太刀的练气槽乍一看有点像是传统FTG中的能量槽，但两者实际上有着本质的区别，练气槽由内框和外框两部分组成，实际上可以视为两种行动资源。练气槽内框就类似于FTG的能量槽，使用通常攻击会使其增加，使用气刃斩就会下降，由于气刃斩的攻击速度很快并且可以穿插通常攻击，所以玩家在拥有安全站桩输出的环境时无需过分担心内框的消耗。当然玩家也可以不急着用气刃斩来消耗内框，因为内框蓄满的时候会使武器的斩味提升至1.13倍，这时候再用通常攻击穿插气刃斩的方式来狩猎就会有更高的效率。不过玩家要想一边用气刃斩一边又使内框保持满值，那就需要极其娴熟的操作技巧才行，有兴趣的玩家得先好好研究下太刀的操作派生规则，然后再找一个相对温柔的大型怪物好好练练“刀法”才行。

如果玩家能不断使用气刃斩并成功用终结技“气刃大回旋斩”命中怪物，那就可以使练气槽外框提升一个等级，当外框达到3级时可以将攻击力提升至1.3倍，配合满内框时的斩味加成会拥有非常可观的伤害输出能力。由于外框的计量表会随着时间下降，所以玩家要不断使用“气刃大回旋斩”来提升并维持外框的等级，使太刀始终处于“嗜血”的最佳状态。但“气刃大回旋斩”有一定的使用条件限制，如果玩家不能掌握太刀的操作派生规则以及捕捉怪物的行动空隙的话，那么一场狩猎下来就用不出几次终结技，想要把练气槽外框升到3级是基本没可能了。不过，玩家可以利用“袈裟斩/移动斩→踏步气刃斩→气刃斩3→气刃大回旋斩”的方式在短时间内快速打出终结技，这样即便在怪物不出现大破绽的时候也有机会提升练气槽外框，但前提条件是练气槽内框得有足够的储量才行。

内外框相辅相成的练气槽虽然在规则方面并不算复杂，但结合到实际操作后就有一定难度了，新手玩家很难控制好练气槽内外框的平衡并进行有效利用。但对于喜欢太刀的玩家来说，这样的行动资源设计反倒提升了游戏的深度和内涵，激励着玩家向更高的水平迈进。

双刀

行动资源	鬼人槽
获取方式	鬼人化状态下，攻击后积攒
消耗方式	鬼人强化状态下使用鬼人回避或鬼人连斩，随时间减少
收益方式	高速的鬼人攻击，高速可连发的鬼人回避
玩法特点	掌握不同战斗风格的三种战斗状态并灵活切换

在《MH3》之前，双刀和强走药是一对黄金搭档。虽然全程强走状态下的双刀可以打出狂风暴雨般的豪快攻击，但玩法略显单调。从《MHP3》开始（《MH3》中没有双刀），双刀变得更具有技术含量，新增的鬼人强化和原有的鬼人化这两种强化状态各有利弊，玩家不但需要适应它们与通常状态时的不同战斗风格，并且还要控制好三种状态的切换节奏。哪怕是没玩过双刀的玩家，想必也会觉得双刀是如此的“高端大气上档次”。

按下R键后激活的鬼人化状态在攻防两端都拥有超强的实力，攻击端有高速的鬼人攻击，命中怪物后还可以积累鬼人槽，防守端有高速可连发的鬼人回避，很容易避开怪物的攻击，并且还有无视风压

和小伤害刚体效果。不过鬼人化状态会持续消耗耐力，再使用鬼人回避的话耐力更是很快就会耗尽，所以玩家需要适时取消鬼人化状态来保存耐力，或是吃强走药来长时间维持该状态。但无论玩家是否负担得起强走药的消耗，过分依赖鬼人化都不算是个好主意，因为该状态在攻击时有很大的破绽并且很多攻击动作都不能靠鬼人回避来取消，很多情况下反倒是能够“边攻击边回避”的通常状态用起来更加安全，尤其对于有贪刀习惯的玩家来说，在鬼人化状态贸然攻击无异于找死。不过鬼人化状态对于双刀的重要性依然毋庸置疑，玩家只有适应了该状态下的高风险，才能得到相应的高回报——积攒鬼人槽。当玩家在鬼人化状态集满鬼人槽时，按R键解除鬼人化状态就会进入双刀的究极形态——鬼人强化状态，鬼人强化状态可以视作通常状态的强化版本，在攻防两端都达到了顶峰。在攻击方面不但回旋斩的性能大有提升，而且还可以使用威力强大的鬼人连斩；在防守方面有鬼人回避并且不具有鬼人化状态时的种种破绽。但鬼人强化状态也很难轻松驾驭，因为鬼人连斩和鬼人回避都会消耗鬼人槽，如果玩家一味攻击就无法再鬼人闪避，连续鬼人闪避就意味着放弃鬼人连斩，而且以上两种行为都会使鬼人强化状态过早结束，要再次进入鬼人强化就得再经历一个相对漫长的过程。对于鬼人强化状态来说，最大的瓶颈就是鬼人槽不够用，所以玩家要适时的把鬼人强化状态切换成鬼人化状态来积攒鬼人槽，在缺乏强走药的时候还要再切换回通常状态来补充鬼人化状态所依赖的耐力槽。

双刀作为一件输出恐怖的高手向武器，不但需要玩家掌握好三种状态的操作和切换时机，还要控制好耐力槽和鬼人槽的收支平衡，并且还要频繁换区磨刀，想玩好的确不容易。

斩击斧

行动资源	斩击槽
获取方式	斧模式下，随时间提升或低下时强制填充
消耗方式	剑模式下，攻击后降低
收益方式	剑模式下的高伤害输出能力
玩法特点	掌握两种模式的战斗风格并灵活切换

能够切换模式的斩击斧从很多方面来说都与双刀类似，但它的上手难度却要比双刀简单不少。斧模式下的斩击斧拥有较大的攻击范围和不错的移动速度，但攻击速度比较低，如果不能成功使用“左右摆斩终结技”的话就很难打出足够的伤害，玩起来的感觉有点像是攻速弱化后的太刀，一般多用来和怪物周旋。剑模式下的斩击斧虽然攻击范围和移动速度比较差，但却有着攻击速度快、不会弹刀、附加属性瓶以及属性解放刺等诸多优点，一旦抓住怪物的破绽就可以一口气打出很高的伤害。两种风格完全相反的模式需要玩家去好好适应，并且玩家有多种方式可以完成从斧到剑或由剑变斧的模式切换，这样就可以更从容地应付各种突发局面。

由于剑模式的攻击会消耗斩击槽，而斩击槽在一般情况下都只能靠时间来恢复，所以可以认为剑模式是有使用时间限制或冷却时间的，这与能够长时间维持鬼人化状态或鬼人强化状态的双刀有着本质的区别。如果怪物出现大破绽的时候剑模式却恰好无法使用或无法火力全开，那就会造成严重的损失。为了避免出现这种情况，玩家在使用剑模式就要学会“勤俭节约”，在机会不好的时候不要在剑模式下贪刀，而是及早切换为斧模式，这样就可以在机会真正来临时，有足够的斩击槽来保证放出威力巨大的“属性解放终结刺连打”。至于如何节省斩击槽则取决于玩家的风格喜好，有些玩家倾向于全程多用斧模式，一旦换成剑模式时就要打个痛快；而某些高端玩家则喜欢剑斧模式之间的频繁切换，使斩击槽始终都不是全满，但却足够打出应有的伤害爆发。

蓄能斧

行动资源	能量瓶
获取方式	剑模式下，攻击后积攒能量，并进行蓄能
消耗方式	斧模式下，使用属性解放斩时可消耗能量瓶数量
收益方式	性能优异的属性解放斩
玩法特点	借助模式切换来及时利用积攒的能量

蓄能斧和斩击斧从表面看来像是一对亲兄弟，但两者之间存在着很多本质上的区别，斩击斧的近亲与其说是蓄能斧，还不如说是双刀。蓄能斧的剑模式和斧模式是地位对等的两种形态，这不像在使用双刀或斩击斧时都要围绕着综合性能更优异的鬼人化状态或剑模式来做文章。在《MH4》中，作为新武器的蓄能斧既包含有双刀和斩击斧的形态切换思路，又像太刀那样围绕着行动资源大做文章，是集操作性和策略性于一体的武器，虽然实战时不如操虫棍那么简单暴力，但绝对是越玩越有感觉。

蓄能斧的剑模式具有出色的移动速度和攻击速度，并且可以举盾防御，玩起来的感觉有点像是片手剑。虽然它的整体性能无法和片手剑相比，但回旋斩带有全程防御判定，变形叩击具有出招时防御和防御时反击的功能，这些都是片手剑所不能及的。斧模式虽然移动速度和攻击速度慢，但单发攻击力和攻击范围均属上乘，且所有攻击都有刚体效果，有一种无蓄力版大剑的感觉。该模式下的变形回旋斩像剑模式回旋斩那样能够全程防御，弥补了斧模式不能防御的不足，而且这招还能接续剑模式的起手技牵制斩，在机会好的时候可以一口气打出高伤害的连招甚至是“无限连”。

虽然剑斧模式切换的玩法很有趣，但这并不是蓄能斧的重点所在，围绕能量做文章才是它的正确使用方式。就像太刀那样，蓄能斧在剑模式下的攻击可以积攒能量，但能量攒满后不但不会提升武器的性能，反而会出现必定弹刀的负面效果，这迫使玩家必须及时利用蓄能动作把这部分能量储存在能量瓶中。能量瓶最多有5个，在斧模式下每次使用属性解放斩都会消耗1个，在攒满3个能量瓶时使用“属性解放斩1→属性解放斩2→高出力属性解放斩”的三段攻击就可以打出大量伤害，并且每次属性解放斩还会附带属性瓶的特效（无能量瓶时的属性解放斩威力较低且不附加特效）。不过属性瓶目前只有榴弹瓶和强属性瓶这两种，希望今后的《MH》新作中能增加诸如麻痹瓶、毒瓶之类的属性瓶，使不同种类蓄能斧之间的区别更加明显。

与一口气打完整套攻击的属性解放刺（斩击斧）相比，蓄能斧的属性解放斩更像是太刀收放自如的气刃斩，操作起来相当灵活，有一种“万变不离其宗”的感觉。究竟选择什么样的套路去攻击，一是要根据怪物的行动，二是要看当前的能量瓶储量，下面我们通过几个实例来讲解一下。

当怪物出现大破绽且能量瓶充足的时候，玩家可以使用“属性解放斩1→捞斩→属性解放斩2→叩击→高出力属性解放斩”的方式来攻击，很像是太刀那种气刃斩穿插通常攻击的方式，这比直接打出三段属性解放斩的伤害要高很多。不过在单人狩猎时这样的机会实在可遇不可求，而多人狩猎时就要注意不要把附近的队友击飞。

当怪物的破绽不那么明显，或是能量瓶不足的时候，可以根据实际情况只打出其中一段或两段属性解放斩：

选择“属性解放斩1→属性解放斩2”的话伤害较低但最灵活，因为可以接续变形回旋斩来切换到剑模式，这样可以利用变形回旋斩来防御怪物的反击，并在条件允许的情况下在剑模式下继续打连招并积攒能量。

“属性解放斩1→高出力属性解放斩3”和“叩击→高出力属性解放斩”的伤害略高，优点在于很容易捕捉怪物的小破绽。比如在剑模式下就可以用“任意斩击→蓄能→属性解放斩1→高出力属性解放斩”或“任意斩击→变形叩击→高出力属性解放斩”来打出一套耗时不多且伤害不俗的连招。

另外，“属性解放斩2→高出力属性解放斩”则是以最少的能量瓶消耗打出最高伤害的手段，跳过了伤害不高的属性解放斩1。属性解放斩2之前可以通过叩击、变形叩击或捞斩来起手，两发属性解放斩之间还可以加入一发叩击。即便玩家当前有充足能量瓶，如果需要打持久战的话也可以采用这样的攻击方式，保证行动资源的“可持续利用”。

由以上的例子中我们不难看出，蓄能斧的斧形态不但有灵活多变的操作套路，而且与行动资源的利用也息息相关。在什么情况下用什么样的方式去攻击，既要靠大脑来迅速思考并作出判断，也要靠灵巧的双手来准确的输入指令来完成相应的操作。

本辑栏目的分析介绍到此为止，通过本文的分析，相信各位读者朋友对行动资源的概念有了一个更加直观的认识，而且还能从中了解到一些自己平时不怎么接触的武器类型。面对其它狩猎类游戏的跟风和竞争，《MH》之所以依旧能够做到“一览众山小”，就是因为精妙的武器设计理念在这里起到了决定性作用。

华彩无双

栏目主持：苍穹

藤堂高虎作为《战国无双 编年史 2nd》的封面人物在剧情中戏份很足，而人物塑造方面也与系列的主角真田幸村形成了鲜明对比，一冰一火、一冷一热、一蓝一红……在历史上对与藤堂高虎的评价也是褒贬不一，本辑专栏就来聊聊这位与众不同的武士。

七度易主不损其志 ——藤堂高虎

历史记载：审时度势的乱世渡鸟

藤堂家世代都是近江的小豪族，但在战国时代逐渐没落，藤堂高虎出生时家族已沦落至农民阶级，他出仕浅井家时只是区区的足轻身分。高虎在姊川合战中立下战功，受到浅井长政的嘉奖。然而仅仅三年后浅井家就被织田信长消灭，高虎先后出仕阿闭贞征、矶野员昌等浅井旧臣，后来也曾作为织田信长的外甥——信澄的家臣，但时间都不长。在辗转各地的浪人生涯期间，高虎过着食不果腹的艰苦生活，在经过三河的饼店“吉田屋”时他吃了一顿霸王餐，店主不但没有责罚，反倒赠给高虎路费并奉劝他回乡尽孝。在高虎出人头地、成为大名后，他还特地到此归还饼钱，成就了一段佳话。

在织田信长建筑安土城的同一年，藤堂高虎出仕羽柴秀吉的弟弟秀长领300石俸禄，仅仅5年便凭战功升为铁炮大将，俸禄翻了十倍。后来高虎在攻打毛利、贱岳之战中均有出色的表现，并且还展现出了在筑城方面的才华，成为领地1万石的小大名。秀长去世后，高虎也尽心尽力辅佐其养子秀保，不料秀保英年早逝，心灰意冷的高虎前往高野山出家。丰臣秀吉爱惜其才，委派生驹亲正劝高虎还俗，并封他为7万石的大名。在丰臣秀吉病逝后，高虎主动与德川家康亲近，并在决定天下大势的关原之战中和西军的大谷吉继展开恶战，战后领地一跃增加至20万石。（值得一提的是，关原一役后高虎为大谷吉继修建了坟墓，他与战败被俘的石田三成也有一段关于部队配置的问答，相信这在《战国无双4》中都会有所表现。）最后的大阪夏之阵中，高虎又作为右先锋与长宗我部盛亲的部队殊死战斗，他的忠勇表现和得到了家康的赞许，战后领地增加至32万石。纵使在天下平定、家康辞世后，高虎依旧尽忠职守，直到1630年以75岁的高龄去世。

除了武勇外，藤堂高虎在筑城等内政方面也颇有造诣，更是一个喜欢文学、能乐、茶道的文化人，但由于高虎出仕过多位主公，故有“渡鸟”的称号，在后世的历史小说中常常被描写为变节者和走狗的形象。实际上在战国时代，“下克上”盛行，武士凭

自己判断选择主公并非不忠，高虎甚至在遗训中说到“身为武士若没有七次易主，不配被称为武士”。（在我国的《后汉书》中也有“当今之世，非但君择臣，臣亦择君”这样的名句。）高虎虽然侍奉过许多人，但从未做过背叛主公之事，他在织田信澄手下时曾立过大功，主公却因为私怨未加封赏，这才促使了高虎的离去。甚至在大阪之战后，信澄的儿子织田昌澄作为丰臣一方得以苟活，也是多亏了高虎在家康面前极力求情。只不过到了江户时代，受儒家思想的影响，世人开始推崇“忠臣不事二主”，武士道的观念也逐渐发生了变化。

▶藤堂高虎的旗印是三块白饼，这也与他三河吃饼的轶事有关。

游戏形象：外冷内热、心念旧主

游戏中的藤堂高虎常常把“功名”挂在嘴边，击破敌将后的台词也是“又立一功”，这与他以低微的身分出仕、希望凭实力出人头地的志向有关。在侍奉第一位主公——浅井长政时，高虎凭战场上的活跃受到长政的当面嘉奖，以一介兵卒的身分名字竟能为主公所记住，这令高虎同时感到震惊与光荣，而长政不问出身、只凭战功行赏的作法也令他钦佩不已。长政的赏赐之物是一柄太刀和一枚小判，后来阿市还赠与高虎一条三尺长的手巾，这三样东西高虎视若珍宝、片刻不离身。为报答浅井长政的知遇之恩，刚刚踏上仕途的高虎怀揣满腔热忱，表示纵使牺牲性命也要助浅井家取得胜利——此时他的价值观无疑与其他武士一致。然而让他的观念悄然发生改变的，恰恰就是主公长政，因为在长政的理念和理想世界中，活下去才是武士对主公最好的尽忠之道。在侍奉浅井家的日子里，高虎对长政高虎秉承绝对的忠诚，纵使在小谷城被重兵包围、即将失守之际，他也愿牺牲性命保护主公。但长政却要高虎逃出围城，命令其活下去，甚至还写了一封感谢信以助高虎之后的仕途能够顺利。小谷城被攻陷之后，高虎开始了流浪生涯，一方面是谨遵长政的命令——活下去，另一方面则是为了寻求一个能够创造长政心中理想世界的名君。他并没有选择当时如日中天的织田信长和羽柴秀吉，反而认为羽柴秀长才是值得自己侍奉的君主。秀长死后，高虎看出德川家康拥有创造泰平之世的器量，便主动为其效命，这也令他招来了一身骂名，但高虎的信念没有发生过任何动摇。

藤堂高虎与真田幸村在游戏中被塑造成了截然相反的武士形象，两人在最后的大阪夏之阵中相遇时的对话彰显出了信念上的区别。虽然丰臣家大势已去，但幸村仍执意战斗，因为他坚信为主公献身才是家臣的使命，战至最后一刻正是武士的荣耀；高虎则在长政的感染下认为枉死毫无意义，一旦死了一切就都结束了，惟有活下去才是对死者的尊重，才是对主公的尽忠。虽然立场与信念不同，但两人心中的热诚与忠义是不相上下的，只不过一个表露在外，一个暗藏于心。对于石田三成、直江兼续以及真田幸村这些高举“义”字大旗的武士，高虎始终保持着尊敬之情，纵使在三成战败被俘后他也没有流露出丝毫轻蔑之色，反倒是诚心向对方请教自己部队的欠缺，这也显出了他品格上的高贵之处。最终，大阪陷落、乱世终结之时，高虎的忠心耿耿也得到了家康以及全体家臣的认可，这正是他所追求的武士最高的荣耀。

栏目主持：苍穹

战车浪漫

《重装机兵4》的剧情其实并不复杂，只不过有很多设定只在游戏限定版附带的原创漫画《微笑的卡多露丝》中才有提及，部分玩家可能会对主人公从沉睡中醒来后到游戏开篇之间的剧情断层感到一头雾水，本次专栏就先来梳理一下游戏的剧情背景。

《重装机兵4》剧情·上

文明的种子

当超级电脑“诺亚”启动人类抹杀程序、展开全球范围的袭击时，人类的精英也没有坐以待毙，他们集结起来，共同建造了一艘巨大的超时潜航母舰SSX-4，代号为“黑鼹鼠（クロモグラ）”。其上搭载了众多强力的兵器，堪称一座地下要塞，是人类最后的王牌。然而战况却急转直下，政府眼看没有获胜的希望，决定挑选30名各界的顶级人才进入母舰，潜伏于地底并借助冷冻睡眠装置沉睡50年以躲避战乱。这30个人被称为“炽热的种子（ホットシ-ド）”，寓意是他们的身躯虽然冰冻，但心是炽热的，如同人类文明的种子，有朝一日定将重建人类社会，让大地上重新绽放出鲜花。

50年转瞬即逝，当潜航母舰里的精英们醒来时才发现，当年急忙赶制的冷冻装置存在严重的缺陷，死亡率高达50%，纵使侥幸醒来也会因长时间存在于低温状态、细胞受损所引发的一系列后遗症而痛苦不堪，甚至还有几个人因此而丧命。30个人中最终只有11人存活，分别是博士吉布森（ギブスン）、少年日向（ヒナタ）、舰长特哈达（テハダ）、医生梅尔宾（メルビン）、军曹埃托奥（エトオ）、军曹费利西亚诺（フェリシア-ノ）——即右京（ウキョウ）、上等兵基雍（ギヨン）、一等兵马科（マッコイ）、一等兵多蒙吉奥（ドモンジョ）、一等兵卡多露丝（カドルス）以及一等兵贝鲁曼（ベルイマン）。日向的母亲森濑（モリセ）博士没能从冷冻睡眠装置中苏醒过来，日向则一直受严重的后遗症困扰，一度意识模糊、记忆也混乱不堪。不过得益于吉布森博士的悉心照料，生命得以暂保无恙。

七位统治者

另一方面，在“传说的大破坏”后，人世间已是满目疮痍，人类文明只留下废墟残垣，到处都是肆虐的怪物。虽然社会文明急速倒退，但生命力顽强的人类在这50年间并没有灭亡，幸存者栖身于残余的城镇废墟之

中，其中更有两座侥幸得以较为完好地保存下来的城镇——拉托尔（ラトウ-ル）和鲁皮耶（ルピエ）。在末世到来之际，工厂长欧兹里克（オズリック）当机立断，与佩雷拉（ペレイラ）和李（リ-）博士一同创办了“代理人（デレゲイツ）”组织，并对拉托尔进行着非常严格的管制，除了部署士兵保护城镇的安全外，还调控平衡着食品与各项资源，甚至将一切难民拒之门外。成功守住城镇的欧兹里克受到了镇民的尊重，但同时也在外界背负了“恶魔”的骂名。随着组织的日益壮大，统治者的人数进一步扩充的同时也进行了细化分工。除了拥有绝对权威的长老欧兹里克外，同为组织创始人的佩雷拉负责保安部门、李博士负责科学部门，此外还有负责电气技术部门的巴特（バト-）博士、书类部门的科瓦鲁斯基（コワルスキ）、艺术部门的艾塞尔（エセル）以及配管部门的马里奥尼（マリオ-ニ），一共7位统治者。

统治者们居住在拉托尔那座高耸入云的建筑的最顶层，沿途遍布着防御机器人，可以说是固若金汤，而逐层往下是士兵和其他居民区以及各式的仓库。鲁皮耶则由众多的楼群构成，包括公寓、车库、饭店甚至公园等设施，犹如拉托尔的城下町一般。这里居住着对拉托尔有用的人，诸如技师、工人等。惟有受到拉托尔代理人的认可、获得通行证的人才有资格出入鲁皮耶，更多的人则被挡在跨海大桥上的关隘——“巨人之门（トロル门）”外。在这个百废待兴的世界，还有一个名为“月光”的组织声名鹊起，其由外号为“鬼婆”的老婆婆所创办。月光组织成员大多是猎人，他们负责的工作种类极广，包括探索、寻宝、保镖、运货、

▶从巨人之门望去，远处高耸入云的拉托尔。

击退怪物等等，甚至也有明抢豪夺等为人不齿的勾当，被世人称为是只要给钱就什么都肯干的组织，而该组织的根据地正是鲁皮耶。拉托尔和鲁皮耶，这两座当今世界上保存最完好的城镇，也被视作是人类文明最后的火种。

狂乱之始

说回通过冷冻睡眠装置活下来的11人，当他们重新登陆、几经辗转后终于找到幸存者聚集的城镇，因为携带着精良的装备和战车而被居民们误认为是猎人。这些军队的精英们轻松就击退了来袭的怪物，医生则给当地居民治疗，一时间11人成为了小镇的救星，但这也引起了当权者的不快。在查明这11个人并无后援后，当权者立刻放出谣言，说这些外来人只不过带着伪善的面具，真正的目的是占领城镇。受到迷惑的居民在深夜发动了偷袭，医生梅尔宾与基雍在交涉中途惨遭杀害。一场乱战后吉布森博士不得已向留守在母舰上的同伴莎夏（サ-シャ）请求支援——莎夏是超高性能的人工生命体（アンドロイド），能够与母舰的主电脑连接，如同领航员一般。她无视舰长的劝阻，根据吉布森发来的坐标展开了行动，SSX-4发射的强力激光撕裂了大地，虽然为众人顺利解围，但也摧毁了城镇，抹杀了所有的居民……

这次事件让一个人的性格发生了重大转变，一等兵贝鲁曼原本只是个胆小鬼，在登陆后见到怪物时甚至吓得屁股尿流。惟一能理解并如同父亲一般包容他的，正是医生梅尔宾。但目睹医生遇害后贝鲁曼性情大变，手持机关枪射杀了数十人，是顺利突围的功臣。但返回母舰的他喃喃低语着“我终于明白这是怎样的世界了”，随后更杀害了舰长特哈达，逃走之后便杳无音信。“炽热的种子”的剩余成员决定将母舰SSX-4隐藏起来，随后便四散离去，SSX-4的位置只有吉布森博士和莎夏知道。因为所有人都清楚，这艘承载着高科技的潜航母舰既是人类文明振兴的希望，亦有可能变为恐怖的力量，为居心叵测之人所利用、为祸世间……

未完待续

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

今年春天来得似乎比较晚，小编们所在的深圳虽然地处岭南，但进入3月还是有些冷。尽管气温上不怎么像春天，但实际上春天已经来了，只不过感受和冬天差不多而已，因为等再度回暖，差不多就连长袖单衣都穿不住了，所以会给人以“省去春天这步骤直接从冬天进入夏天”的奇怪感觉。这种情形放在游戏市场上有时也挺适用，比如《妖怪手表》，出的时候反应平平，现在貌似是借助动画的势头长卖起来；但也有的热卖一阵、忽然就没销量了。其实做游戏就是做市场，玩家喜欢他就会火起来，而没火起来自然也有其自身的原因。但不管怎么说，还是希望在接下来的2014年中，游戏市场能多带来些“从冬天直接进入盛夏”的惊喜。牢骚完毕，下面开始我们的“掌门人”吧。

全封闭式教学

高中学校搬去了郊区，全封闭式教学。于是现在买《掌机王SP》已成惟一得知业界信息的方式。元旦起连爪机都不能带回校了，我感觉整个人都与世界脱轨了……

清远 冯宇婷

白菜: 从这位妹子的年龄推断，似乎是整个高中三年都要被关起来的节奏。另外妹子你的FAQ问题是“PSP会被金属探测器检出来不”……小心行事啊！

库玛: 这样的规定还真是逼人犯罪的节奏啊……其实在紧张的学习之余劳逸结合一下玩玩游戏不是挺好的嘛……（于是坚持这种想法的我顺利地成长为了一名学渣，请各位引以为鉴。）

阿鲁: 没有爪机怎么看时间！你们老师都不担心你们迟到的么?

苍穹: 虽然我觉得有时候放下手机和电脑、特地跟世界保持隔绝挺好的，但整整三年就略显悲催了。金属探测器不是咱们FAQ能解决的吧（汗）?

马修: 全封闭教学还允许看课外书，感恩吧，少女。

只言片语 | 期待《灵魂献祭Delta》，白金了前作认为它只是试玩版，可发展的空间很大，希望新作有惊喜。（南宁 老眯）

掌门话题　谈谈中文的非国产游戏

白菜 初中的时候玩过一款带RPG要素的AVG，是PC平台上的标准日式风格游戏，不过被国内汉化过了。画风精美，汉化质量极高，让我很长一段时间沉迷其中，还到处向有PC的朋友推荐这款游戏。直到几年以后，我才知道这款游戏其实是被阉割过的某18禁游戏，画师是山本和枝……贼船就是这么上的啊！

马修 非国产中文游戏，玩过最有感觉的应该就是“《重装机兵》系列”，现在都觉得：如果没有汉化版，单纯靠改造战车的要素，而无法了解那些或精彩或温馨或残酷的剧情体验，我应该不会成为系列的FANS。而官方的中文版，玩过最多的应该是《无双》了，虽说动作游戏本身对剧情的依赖不大，但玩中文版还是能发现一些玩日版时注意不到的有趣剧情。

胧月 现在有一些官方中文版有着明显的低级错误，除了本身投入的汉化精力不够外，其实也有不可抗力要素。部分老牌子游戏很早以前就第一个吃螃蟹，有心推出官方中文版，却因为团队自身对游戏不够熟悉而导致一些名词翻译错误（基本可理解为懂日语的游戏外行查着字典翻），偏偏这些固有名词在系列以后的作品中还会继续传承下去，新的汉化团队即便能寻出错误，但又不得不跟以前的错误翻译保持统一。具体就不点名了，当然逝者已矣，今后再开坑，务必跳过人情关，找靠谱的翻译组织吧。

阿鲁 在当年不懂日语的时候，对汉化游戏有着无限的期待，特别是文字冒险类游戏，我的《逆转裁判》前三作玩的就是汉化版。当然这也得益于优质的汉化质量，特别是这类需要从文字中来找问题的游戏，翻译的内容如果只是生搬硬套、不符合咱们的语言环境的话，那游戏玩起来就会很别扭，这一点我在当年玩《雷顿教授》时就深有感触，看半天完全不知道题目在说什么……当然，为了更好的游戏体验，最好是学好英文和日文去玩原版。

苍穹 从FC时代开始就深深感受到了游戏语言的重要性，比起满是假名的“文字卡”，还是《吞食天地Ⅱ》、《重装机兵》这些有“中文版”的游戏更加亲切、更加百玩不厌。但同样也是因为FC时代国内山寨厂的一些劣质汉化，让我暗下决心学习日语，满眼都是中文却愣是看不明白这游戏的剧情比满屏都是日文假名还可怕……

库玛 记得以前玩《空轨》的时候一些翻译错误着实让人印象深刻，比如某个敌方NPC在战败后的那句“不行，衰了”简直猛戳我笑点，有段时间甚至还成了口头禅。玩游戏时倘若遇到此类笑果十足的翻译错误，我个人反而觉得还蛮有意思的。

乌冬 非国产的中文游戏中印象最深的应该就是小时候经常在街机厅玩的《西游释厄传》了，其搓招式的必杀技和丰富的道具系统在当时来讲都是比较创新的，所以即使自己手残，但还是凭借着堆币把游戏给通了不少遍。

虫无兮 接触到的第一款官方中文游戏应该就是PS上的《射雕英雄传》了。游戏的片头相当惊艳，进入游戏后就只能用惨不忍睹来形容了。中文翻译得倒是很正常，不过对于原著理解就有点惊人了，比如“江南七怪”居然是一个NPC。嗜好系统十分神奇，使用某些道具后，在战斗中就会郭靖就会随机进入某种状态，除了正常的BUFF外，还有中毒、迟缓等异常状态。不过异常状态的嗜好发生一定次数后，就会转成BUFF型，而最强的BUFF则是由毫无效果的“喷嚏”转变而来。顺带一提，要学会喷嚏需要使用道具“胡椒粉”。

又玩游戏

一天补课玩游戏，一姑娘过来吐槽一句“又玩游戏”然后就开始义务辅导我学习……是不是有点《那些年》的感觉？

南京 先

马修： 关系很暧昧啊……

白菜： 义……务？

虫无兮： 这时就应该玩Gal Game，妹子过来看说“又追妹子”，说不定就会当你女朋友了。

库玛： 隐约一种人生赢家的炫耀语气，啧。话说现在的年轻人真是太积极了……

只言片语｜希望2014年能有《极限脱出3》！（大连 凌随意沫）

微生活

节食记

（为了实施减肥计划，库玛采用了不吃晚餐的方法，于是总被大家用各种美食诱惑……）

苍穹： 苦壕，鲁叔他们去吃鸭血粉丝了。

库玛： _(: з 」∠)_看不懂上面的字……

节食记2

苍穹： 才想起没吃午饭，完全没有饿的感觉，苦壕你是这种状态么。

库玛： 我中午吃了很多啊。

苍穹： 然后晚上慢慢消化，果然是熊。

库玛： 我今天晚上要吃饭，写攻略耗体力！

苍穹： 那你以后多写攻略就瘦下来了，边减肥边把钱赚了，双赢。

节食记3+牧场物语

库玛： 吃个饭回来世界就美好了，半夏去找洛克说他通过联机在牧场刷了四十万！

马修： 所以晚饭还是要吃的库玛大大。

库玛： 可以抱大腿让他给我刷四十万啊！

苍穹： 只靠抱大腿你永远不会成为一条大粗腿。

库玛： 时间来不及了好嘛，自己打的话哪里来那么大压力，600的木材我已经通过各种方法收集到416了。而且联机方法好的话还可以写攻略里！把我的青春还给我！

牧场物语2

库玛： 昨晚想找半夏联的，结果某人把无线网屏蔽了，半夏的3DS用不了无线我们就放弃了。

马修： 喷他！

库玛： 我已经习惯于一个人孤僻地打游戏了……突然有了小伙伴真是还有点适应不过来。

苍穹： 乌冬哭了。

马修： 虫无兮哭了。

库玛： 所以这一作《怪物猎人》我玩得很开心啊！

牧场物语3

库玛： 我花了那么大力气收集木材升级设施，最后就得到了一只猴子……我觉得这个游戏的恶意好大。

苍穹： 猴子怎么了，你看不起猴子吗？

库玛： 600木材，100石材外加十万块换一只猴子……你懂我的心情吗？

苍穹： 猴子红久远，一只永流传。

库玛： 然后还要在设施里和猴子培养好感度……简直有种被玩弄的感觉。我午饭都没吃，想要的不是这个结果TvT，简直要哭瞎！

马修： 所以说午饭该吃还是要吃的。

好评如潮

苍穹： 《酷MA萌》有试玩DEMO了，苦壕。

库玛： 看到《酷MA萌》觉得有点治愈，看看评价吧，如果好评如潮就去买张。

苍穹： 好评！

乌冬： 好评！

马修： 好评！

苍穹： 如潮了，快买！

库玛： 才三个好评，塞牙缝都不够！

雾霾

最近雾霾太大，早晨出门犹如仙境，可说得上是：出门遛狗，狗绳在手，狗在何处，拉绳闻处，狗动我走、狗停我住。要命啊！

天津 刘垚

马修： 雾霾天还坚持晨练真的没问题么……

库玛： 提示：你的宠物小伙伴即将获得导盲犬技能。

苍穹： 如果是"《寂静岭》系列"的深度玩家在这样的天气估计感觉会更为压抑吧，也难怪网上会有"三角头"在雾霾中出没的照片了（笑）。

白菜： 最近一到白天，天气预报软件报的天气就是"霾"……毫无参考价值。

胧月： 前段时间老家也雾霾，一个曾经来深圳旅游过的朋友对其母上说"妈你看，这就是深圳的天空"。别黑我大深圳好吗，哪有那么夸张？今年星星的可见度比往年高多了。

乌冬： 雾霾没见过，不过春节前隔壁公司装修，又是喷漆又是刷墙什么的，搞得楼道乌烟瘴气，应该和这位同学的情况差不多了。

只言片语 | 一直是"《牧场物语》系列"的FANS，自然期待《牧场物语 连结新天地》。（苏州 雨殇）

216辑调查之你特别擅长的游戏或为该游戏发生过的骄傲事情

“《火焰之纹章》系列”的游戏，当初GBA三作每次都在斗技场付出巨大努力苦练培养出核心主力时，总有很大的成就感。

苏州 雨殇

特别擅长《口袋妖怪》吧，小时候小伙伴们和我联机对战很少能有战胜我的，他们总是和我换精灵让我帮他们培育！但是随着时间的流逝，除了我没人再玩《口袋》了，我也就没有联机的机会了，唉……

北京 阿龙

样样玩，样样不精。T_T

汕头 Melmen

没什么特别擅长的游戏，但我在《口袋妖怪 黑2・白2》的梦世界网页小游戏中集齐了所有梦特性精灵，而且除了无性别与自由雄性的PM外，都有了雌性梦特性PM，不知道这算不算是值得骄傲的事情。（编：当然算！）

广州 噗噗熊

1.《高达对高达》，有一次联机连虐机友30盘……2.《马车DS》，曾经惟一一个全要素达成的游戏；3.《MH》，我从来都是狩猎的主导者，主攻手（也就是带人刷装备的）。

南宁 AXG

GBA的《牧场物语》，很熟悉，带领着周围10多人一起参与其中，成为他们的导师，告诉他们怎么挖矿，怎么料理，还有隐藏要素。此外还擅长《皇牌空战》，嘿嘿……

青岛 Marspass

当年买了GBA SP，带到班上，引来全班同学围观，那个爽啊！

上海 王菁益

特别擅长的游戏是GB上的《龙珠 悟空飞翔传》。那是好多年以前的事了，当时我仅花了3个小时就通关了。可以说毫不费劲（虽然我不懂日文），我觉得这值得骄傲！

上海 顾春军

我是比较精通游戏的，几乎什么都能很快上手。

天津 JK

A・RPG，如PS的《阿兰多拉》，在制作中文版游戏翻译时，给予玩家攻略答疑。

北京 海豚。

217辑调查之用四个字概括你的2013以及新一年的计划

四个字：Bō lán bù jīng。计划是努力把《口袋妖怪X》与《GTAⅤ》补完。

汕头 Melmen

四个字：呵呵呵呵。目标：目前想玩的只有《FFⅩ》和《初音F2》。

广州 死旗君

四字：一帆风顺。目标：我打算在新的一年里购入3DS LL和PSV掌机各一部，剩一万元存款以备不时之需。明年在游戏方面的努力目标是通关3周目《机战UX》以及《第2次机战Z》。

上海 顾春军

四个字：欢乐天地。新年的目标是继续努力工作，攒钱，买限定版主机和喜欢的游戏。游戏嘛……4月PSV版《机战》一定要入手，3DS两个《怪物猎人》和《机战》限定版要入手，PSV争取把2000型的6个颜色集齐。

石家庄 Lininter

又混一年。2014年努力规划：希望有更多时间和精力去玩游戏，工作了玩游戏的时间就只有在回家的地铁上，到家就只想好好休息。2014打算换一份工作，目前从事的是三维模型师一职，天天与电脑打交道，眼睛感觉都快爆了，以及没完没了的加班，感觉坚持不用住了。就想给自己放一个长假，春节给自己回复下体力好好保养一下吗。2014希望能赚多多的Money，感情方面也希望能有所突破。祝家人身体健康，有时间来做自己喜欢的事。就这些啦。

上海 Ceci

四个字：怀念+期待。目标有6个：1.工作继续努力；2.对父母更好；3.和女友订婚；4.入手PSV和3DS；5.iPad Air和5S；6.彩票中500万。

青岛 阳光Sunshine

新的开始！目标是好好理财，买自己最喜欢的游戏；2.希望买到新型掌机和家用机；3.减肥、减肥、减……

苏州 老总

疲惫不堪。目标是希望可以换一份相对轻松的工作，希望可以入手PSV。

天津 才子

四个字：错综复杂。目标……先空着。

上海 袁智玮

四个字：一无所有。目标是活着，努力目标是白金多一点。

南宁 卢尚拓

辞掉工作・续

辞职在家快3个月了，游戏什么的都玩了，无论PSP还是PC，不过还是很空虚，没工作真心不踏实。另外215辑的光盘背景音乐是什么？好好听。

桂林 陈海松

乌冬：一旦从忙碌闲下来后会不适应是很正常的，玩游戏也觉得空虚的话可以试一下培养其他兴趣，当然最根本的办法还是尽管找一份新工作吧。215光盘的背景音乐是乃木坂46第四张单曲《制服のマネキン》中B盘收录的C/W曲“ここじゃないどこか”。

白菜：没工作不踏实，还是没钱不踏实？这是很重要的部分，赶紧自省一下。

马修：和上次的系列化了啊。春节过去了，找工作没呢？

只言片语 《黑子的篮球 迈向胜利的轨迹》的必杀技系统更“正观”了，因为喜欢《蜡笔小新》也很期待《呼风唤雨春日部电影群星》，还有《哆拉A梦》的最新作。（广州 杨洪）

玩家画廊

海宁 诺克特斯特莱夫

马修： 从不追番的问下，这个是《进击的巨人》里的艾伦么？

汕头 林少忠

马修： 今年有关马上的段子都特别吉祥顺口，这个看来是马上有游戏机的意思了。

汕头 kiva

马修： 看着像个炮仗……虽然因为道行不够没法做到保佑，但祝福还是可以的。

马修： 这猥琐十足的眼神啊……

南通 卡比

包头 机器人·雷姬

马修： 这种时候如果扎起头发是不是就不会出框啦？

你一言 我一语

最近开始玩正版的《口袋妖怪 X》了，但只懂片假名的我只知道招式是哪个属性的，完全不知道具体效果是什么，太杯具了。

广州 杨洪

乌冬： 《口袋》里精灵的招式虽然很多，但事实上实用的也只有很小一部分，只要把这部分硬记下来就好。当然，只要游戏时间长了，即使看不懂招式的名字，光看假名的组合以及演出效果也能知道是哪招了，慢慢来吧。

小编们的外语水平应该都不错吧？用外语给小编填回函表，小编能看懂吧？那么会刊登吗？

杭州 小鑫

马修： 说实话，不如直接看汉字省事，但即使看懂也没法刊登——不翻译，会有读者看不懂；翻译了如果有歧义，你也会不满意。你说是不是？所以大家还是用中文汉字来书写回函表吧。

不知回顾过《掌机王》的历史没？不是《掌机王 SP》、只是《掌机王》哦，记得有人说淄博当时一共只有两本《掌机王》到货，我买到了其中一本，真怀念啊。还记得上初中时在教室看《掌机王》呢……

青影ひかり

马修： 惊现和我一个时代的资深读者！而且一直支持到现在！请允许我说一句感谢话：“感谢这 10 多年来的支持！”

最近让同桌拉进坑了，做梦都想有台PSV，可恶！土豪同桌都快全制霸了！

泉州 老猥琐

马修： 感谢你同桌吧，他拉你进的绝对是个充满各种游戏乐趣的大坑。

我又有一同学在我的感染下买PSP，至此，班上 4 人有 PSP，凑够一队了！

武汉 小枫

马修： 厉害。我觉得你可以和老猥琐的同桌交流下拉人进游戏坑的心得并分享给大家。

祝 2014 届的高三党在不久的高考里发挥出自己的水平，考入理想的大学，大家都加油吧！

天津 才子

马修： 跟才子同学一起祝大家都考出好成绩、考上理想的学校！

在台东发现一家玩《实况》的小店，很兴奋，有找到组织的感觉。

青岛 老吴

马修： 游戏果然是最通用的语言么……

大家除了一起打游戏以外，还有什么更好的一起进行的活动么？

天津 张翌伟

马修： 看你们日常的活动内容啦，像小编这种天天打游戏的，休息时聚一也会进行别的活动。但以游戏结识的玩友们的聚会，打游戏自然还是最主要的活动啦。

小编们春节后如何收拾心情回到工作的？

桂林 伍尔佳

马修： 也没什么诀窍，上班后还有一周截稿，休息得多懒散也得立刻进入工作状态。

最近微博好友老有人承诺春节不放炮，发个一天两天就完了，我就忍了，可受不了天天发！天天发就让人作呕了。

北京 王云龙

马修： 微博和传统的聊天室、论坛、讨论组都不一样。怎么说呢，既然能天天有人发说明这个话题的确热门，尝试去无视那些不感兴趣的内容，你会从微博上筛选出不少对你口味的精彩话题。

小编一般游戏攻略时间是多久？平时打机是否影响休息？

天津 金雕

马修： 和大家打游戏的时间基本相同，只不过是快马加鞭地去完成所以天数上来说会比大家玩得快，其实总时间数差不多。至于平常打机影响休息……马修我自己就可以算其中一个了。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们。样书地址请提供邮编、地址和收件人姓名；收款方式则包括卡号、开卡银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	姓名、收款方式、样书地址
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式

只言片语 | 只能期待《口袋》、《弹丸》、《尸体派对》等名作！（苏州 老总）

乌鲁木齐 鱼梓酱

苏州 血祭狂歌

马修：记得很多这种犀利眼神特写，下边都横着一把同样犀利的刀。

马修：有种穿睡衣的萝莉的感觉呢……

马修：马年的虎，是马虎！好冷的说……

青影ひかり

马修：没有皮肤的巨人看着就是霸气！

马修：我来猜一下：这个难道是一手持盾一手持剑的斗士？

天津 JK

青岛 Marspass

马修：这个祝福好，篮球衫也很阳光，也把祝福送给大家！

天津 才子

不科学啊

呐呐，我从小学开始一直喜欢的妹子跟我表白了，但是被我一混乱拒绝掉了……这不科学啊啊啊！结果就是她现在已经有男朋友了，那我算什么啊！TAT

大连 刘昊

马修：你当时竟然混乱了……当时你到底有多紧张啊！

虫无兮：玩GALGAME的时候选了AUTO SKIP，没有看前文结果选错选项进了别的路线，然后还忘记SAVE的感觉有木有。至于最后的问题，我觉得有些东西还是不要挑明比较好（拍肩）。

阿鲁：你可以退而求其次当她的男性朋友（拍肩）。

库玛：诶？最后不是因为读错存档了吗？

白菜：往好的方面想，至少你逃过一顿火刑。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217、218辑，定价：19.8元。

《3DS专辑》： VOL.6；VOL.7，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.8，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《口袋玩家》： 28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、73、74辑，定价：18元。《口袋妖怪 X・Y》攻略本，定价：45元。

《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

只言片语 | 《超女神信仰》！除了主机们，游戏们也萌妹子化了，欢呼！（武汉 猫丸）

FAQ 电台

忙到死节奏的二月总算过去了，随着三月的到来，不但气温真正开始回暖，游戏佳作也迎来了一次井喷，除了必玩的《灵魂献祭Delta》和《新·深爱+》外，《战国无双4》和《初音》新作也想找机会蹭蹭，再看看还有四月的《交响旋律 FFCC》和《机战》，看来忙到死的节奏还会持续下去……

《纸盒战机》共出了多少部作品？分别在哪个平台各有什么呢？

广州 杨洪

迄今为止，该系列共出了六部作品，它们分别是《纸盒战机》（PSP平台）、《纸盒战机 加强版》（PSP平台）、《纸盒战机 爆 加强版》（3DS平台）、《纸盒战机W》（PSP、PSV平台）、《纸盒战机W 超改装》（3DS平台）、《纸盒战机大战》（3DS平台）。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS的SD卡为什么不能把游戏剪切到电脑里保存从而一卡永逸？

大连 凌随意沫

能剪切到电脑里保存那就等于打开大门欢迎大家来盗版，官方肯定不会这么做啦。目前3DS在数字游戏方面的反盗版方法就是SD卡中保存游戏文件，但软件的使用授权却在主机内存里。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

在《影牢 暗黑公主》中，哪些陷阱把敌人打出去以后能够破坏盔甲？

重庆 刘欢

天井系：スイングハンマー（华丽）、イビルシュート（华丽）、ペンデュラム（残虐）、メガバズソー（残虐）和メガヨーヨー（屈辱）；壁系：スマッシュウォール（华丽）、イビルナックル（华丽）、キラーバズソー（残虐）和デスサイス（残虐）；床系：ライジングフロア（华丽）和イビルアッパー（华丽）。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS的e商店怎么绑定账号？还有，绑定后有什么用？

武汉 赵雪枫

如果这位读者指的是任天堂网络账号NNID，该账号是与机器绑定的，请到“本体设定”中的“ニンテンドーネットワークID设定”输入；如果是任天堂俱乐部会员账号，则是在e商店中的“设定・その他”中的“クラブニンテンドー会员IDの设定”处进行操作。绑定前者之后，玩家才可以在e商店中下载试玩版和免费软件，绑定后者则可以让玩家在e商店下载软件或试玩版后，在任天堂俱乐部网页上填写调查问卷并获得任天堂会员点数。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

市面上的900～1000元的全新PSP-3000可信吗？翻新机在PSP-3000中的百分比有多少？

苏州 宋皓晨

目前全新的PSP-3000的价位不高于900，按照你的报价来说是完全可信的。翻新机占的百分比我无法给出具体的数字，反正不会少就是了，因此购机时最好还是亲力

只言片语 小编们2013年辛苦了，祝小编们2014马年吉祥、工作顺利、家庭幸福，财源滚滚来！（上海 Ced）

亲为，有疑问第一时间提出来，感觉有问题果断换店铺。

PSV中的near咋用啊？

浙江 曹翔

near是用来搜索附近玩家，查看对方在玩或玩过什么游戏，并可添加好友举办派对的互动应用程序。点击启动near，输入PSN账号和密码，等机器自动连接网络，然后选OK，再将画面拉到最下选择同意。之后点击右上的near图标获取位置信息，获取成功后会打开“公开设定”界面，在这里可进行“公开在线ID”、“隐私地区”等方面的详细设定，接着就可以进入near的使用界面，查看与自己邂逅的玩家的信息了。

《MH4》最近开始练弓了，请问弓需要配些什么技能好？还有能否推荐些实用的弓？

Email 诡计猫

对于经常要蓄力的弓来说，集中是必不可少的，不但可以提升攻击效率，还有减少耐力的消耗、缩短攻击间隔等好处。接着是增加攻击力的技能，如连射矢UP、扩散矢UP、贯通矢UP等对应射击类型的强化，还有增加弱点部位输出的弱点特效。不打算依靠强走药狩猎的话还可以配ランナ-和スタミナ急速回复。如果技能栏还有空，可以配属性强化来进一步提升输出，或是回避性能来增加立回效率。

通常生产的弓里最推荐的就是大轰龙素材打造的冲弓【虎穿】，不仅攻击力高，而且蓄力第三阶段就有连射5。另外天回龙素材打造的THEキャプタ-也不错，高会心率，蓄力第三阶段是扩散，而且还有刚射，适合配扩散矢UP，瓶类型对应毒瓶和麻痹瓶，和刚射的相性很好。

能否列举一下支持3DS扩张滑杆的所有游戏？

上海 东东

这个问题以前在《掌机王SP》上也有提过，可使用扩张滑杆的游戏其实并不多，2013年全年中只有3款。目前所有对应该外设的游戏如下：《怪物猎人3 G》、《怪物猎人4》、《皇牌空战3D 纵横火网》、《生化危机 启示录》、《潜龙谍影 食蛇者3D》、《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《王国之心3D 梦中坠落》、《真·三国无双VS》、《战国无双 编年史 2nd》、《终极军团》、《海贼王 无限世界 红》、《3D银河力量Ⅱ》（e商店下载）。

以什么途径购入限定主机会比较好呢？

武汉 猫丸

其实和普通主机一样，有条件尽量实地挑选。但如果实在没有能买到的实体店，也可以尝试网购，毕竟现在3DS LL和PSV的屏幕问题概率都已经很低了。

《星霜的亚马逊女战士》第七章的支线任务，拿到计器了，但是后面不知道该怎么解谜，系统给的暗号提示似乎是错的，求解答。

七台河 陈群

暗号的方向对应的是十字键输入，而不是地图上的方向。比如光标↑并不是让你往北走，而是往前走。←是左转，→是右转，↓是后退，知道这个以后解谜就没什么难的了。两处暗号分别是：①前进2步、右转、前进4步、右转、后退2步、左转、前进2步、右转、前进3步、右转。②前进3步、左转、后退5步、左转、前进3步、右转、后退1步、右转。

有《胧村正》攻略那本《掌机王SP》我买不到了，所以想问下男主角的“辉月十六夜”这把刀在哪里找到？现在我男女主角的刀数收到96把，想补齐全。

天津 赤色红焰

首先你给的是奥义名，不是刀名；其次《胧村正》也没有“辉月十六夜”这个奥义。我只能推断你缺的是奥义为“月天十六夜”的妖刀——三日月宗近，该刀为男主角第二结局时通关得到的（即同时装备“无铭玉ノ绪”和“凭き落とし”进入最终战，并用鬼助击倒百姬）。

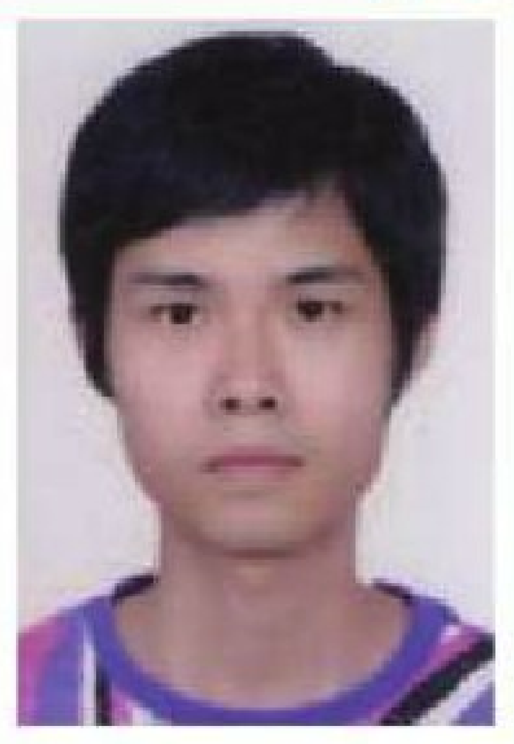
交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

林晖

昵称：筝风的旗



性别：男　　年龄：30

拥有掌机：GBM、PSP、PSV、3DS LL

喜欢的游戏：《MH》、《口袋》

地址：福建省长东市吴航街道培青路培青楼1幢202号

邮编：350200　　QQ：709305630

Email：709305630@qq.com

电话：15080065929

想说的话：《掌机王SP》是我最喜欢的刊物，希望你们越做越好。

朱文丽

性别：女　　年龄：27

拥有掌机：全部

喜欢的游戏：《MH》、《神海》

地址：江苏省常州市武进区湖塘莱蒙城21栋1103室

邮编：213164　　QQ：170536173

Email：170536173@qq.com

电话：15861131990

想说的话：希望贵刊越办越好，好游戏层出不穷。

杨纪锐

昵称：领域

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP、PSP、3DS

喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《初音》

地址：海南省海口市龙华区海垦路119号龙华区检察院宿舍1幢703房

邮编：570226　　QQ：965937086

Email：area_yjr@163.com

想说的话：想入PSV。

黄观源

昵称：哆啦A梦

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、GBA

喜欢的游戏：《战神》、《火纹》

地址：广东省湛江市开发区湛江二中高一（3）班

邮编：524043　　QQ：510954288

Email：510954288@qq.com

电话：13434610635

想说的话：世界上最遥远的距离，莫过于我有PSP，而你有3DS。

严冠锋

昵称：Exia

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：3DS、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《高达对高达》、《游戏王》

地址：广东省佛山市高明区荷城街道康宁路秋菊巷18号四座3梯201房

邮编：528500　　QQ：1613598818

Email：aa30624700@foxmail.com

电话：13318208783

想说的话：游戏不只是游戏，它是生活的一道良菜！

只言片语　作为PSV上第一款《机战》，我很期待《第3次机战Z》，期待画面和音质的表现！（合肥 ghost）

李智胜

昵称：小智

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《马里奥》、《王国之心》
地址：广西南宁市西乡塘区南宁八中相思湖校区
邮编：530001　　QQ：975418670
Email：975418670@qq.com
电话：15878152875
想说的话：今后会继续支持《掌机王SP》！

胡怡文

昵称：Foxy

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《轨迹》、《口袋》
地址：广东省惠州市惠东县平山镇龙湖苑1栋3单元1001
邮编：516300　　QQ：825033122
Email：825033122@qq.com
电话：15013970666
想说的话：《掌机王SP》加油！

李泰达

昵称：阿泰

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《逆转》
地址：福建省厦门市湖里区金尚小区金国里11幢15号704室
邮编：361009　　QQ：542587666
Email：cp109@qq.com
电话：15960250283
想说的话：求厦门地区的机友来邂逅通信过《勇者传说》啊！

孙凌飞

昵称：DO袋の神F

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《FF》、《MH》、《口袋》、《初音》、《逆转》
地址：山东省烟台市烟台二中北校初09级1班
邮编：264000　　QQ：574760546
Email：574760546@qq.com
电话：13606448513
想说的话：希望有萌妹子送我3DS或PSV！

张秋博

昵称：逆鳞

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《塞尔达》
地址：辽宁省沈阳市铁西区瞿家开发区沈阳工业大学中央校区
邮编：110178　　QQ：906626798
Email：906626798@qq.com
电话：15141233272
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

张兆旭

昵称：丝儿

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《无双》、《初音》、《噬神者》
地址：北京市海淀区学院路37号405-2-106
邮编：100191
Email：bhzxm@yahoo.com.cn
电话：13661320027
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

何奇龙

昵称：Ranger

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《高达对高达》
地址：黑龙江省大庆市萨尔图区兰德湖一号C-08三单元302门
邮编：163316　　QQ：942093054
Email：942093054@qq.com
电话：18746611556
想说的话：3DS的命都好苦呀！之前买的被老爸半劈，新的又摔裂了，同学的也被没收！

只言片语 目前最期待的游戏是《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》，等了很久了！（广州 噗噗熊）

小编寄语

虫无兮

●对于一个游戏系列来说，其标志性的东西是什么？这是一件很重要的事情。以虫某曾经很喜欢的“《恶魔城》系列”来说，因为《月下》的成功，所以有一段很长的时期每一作《恶魔城》都是《月下》的衍生品。可是，对于玩家来说，《恶魔城》这三个字代表的是什么？是100%完成率和出城的乐趣，还是吸血鬼与吸血鬼杀手的宿命？同样的，“《银河战士》系列”在玩家心中，代表着的是浮想联翩的萨姆斯姐姐，还是难度令人发指的地图探索？

●上面有了一个明确的答案之后，就明白你到底在这个游戏系列中寻求的是什么？在制作人变更之后，它已经不再是你所需求的那款游戏，你可以试着尝试并接受，或者放弃并远离。一边玩着一边骂，那不仅浪费力气，也毫无意义。

胧月

★有点分不清《失恋巧克力职人》算宅男向、乙女向还是现充向，第六集片头男主人公的独白颇具代表性，道出不少“女神的圣备胎”们自己也许都不清楚的心理。

★虽然OL上的刘备主90%都是要么只会打顺风要么就送反的软弱之辈，碰巧抽到蓝色身份牌时还是恪守小内的行为准则，别人下限不是自己下限的理由，换成其他事也一样。

★岁月像包猪饲料，紧跟苦妈大大的脚步，我也开始节食了，除了每天只吃一顿三两的醋饭外，短期内也要把新买的红茶搁到一边而改喝黑茶。好了好了，知道你们要说不运动什么都是假的，我都懂啊！

库玛

★为了不和赘肉一起出现在夏天，我开始了惨无人道的减肥计划，结果由于工作太忙，减肥计划又迅速破产甚至变为了增肥计划……仿佛听见了赘肉在说：“不是说好了要一辈子做彼此的天使嘛！”

★对能把2月份算成有31天的自己感到了绝望。

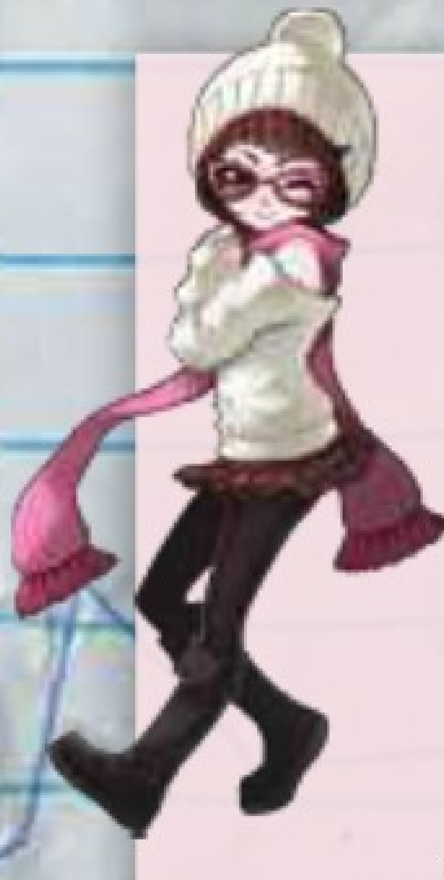
苍穹

◎5年前看一刀的博文《阳光小弟，我想对你说》，对游戏编辑这一行有了初步的了解。5年后看D·S的特企《一个游戏编辑的自我修养》，对其中的不少观点和忠告都感同身受。个人在编辑部工作将满4年，很庆幸有一些东西仍未改变。

◎想树立良好的形象与口碑需要一点一滴日积月累，要毁掉它却太容易了……

◎一位名叫“青影ひかり”的读者在回函表上画了AVGN的肖像，我自己也是很喜欢看“喷神James”的节目，希望《喷神大电影》能在今年顺利上映！

Juxi（美编）



◆眼看着最近似乎有越来越忙的趋势，某些计划又要搁置了，这样看来还得多多努力才行！

◆生活中无论有什么闪失，统统是自己的错，与人无尤，从错处学习改过，精益求精，直至不犯同一错误，从不把过失推诿到他人肩膀上去，免得失去学乖的机会——亦舒《阿修罗》。

sienna（美编）

◆年后的生活很是稳定，除了上班就是上课，我想出去玩了。

◆妈妈不知什么时候来，我想吃妈妈做的饭了。

马修

◆《3DS专辑》上被安排个《钢铁潜水员 潜艇大战》的游戏介绍任务，于是就下载，玩了几局果断充值升到正式版。能把潜艇游戏做得如此爽快激烈，任天堂果然牛。

◆因为天天在线与人随机网战《潜艇大战》，导致邂逅通信广场的人数从100多暴涨到1000多，如果不是苍穹提醒都没注意到，进去一看，把自己都给吓到了……

◆每次写专题都会有新收获，这辑的《战国无双》十周年专题的意外发现是：《柏青哥战国无双》的曲子意外地带感……于是我成为了连柏青哥版BGM都收藏的《战国无双》FAN。

◆本来觉得能成功戒烟说明我很有毅力的，但运动减肥的方法始终没坚持下来。细一想两件事其实不一样：戒烟是强迫自己坚持不去做，运动减肥则是强迫自己坚持去做。对于我这种拖延症患者后者的难度的确更大，但再大也得努力，倒不是想当什么型男，我早过岁数而且结了婚，关键是胖了真的会带来各种健康上的麻烦。

乌冬

◆《高达EXVS FB》对不少机体的能力都进行了调整，自己常用的机体里刹帝利真是咸鱼翻身，不仅Cost从2500变2000，还增加了新的招式取消路径，以前的蓄力射击也变成了特殊射击，实用度大幅上升，和前作比起来可以说一个天一个地。不过有喜就有悲，另一个常用的重炮手高达则削弱了不少，蓄力时间增加、主射击弹数减少、前格不切诱导，这不是要重炮的命吗，看来还是老老实实用刹帝利吧。

◆AKB运营真是玩“惊喜”玩上瘾了，大组阁不少成员在无预兆的情况下被移籍和兼任，虽然我个人不反对移籍，不过至少事先征求一下成员的意见，这样就不用事后那么多成员提出申述来辞退移籍了，结果又演变成闹剧。

半夏

★从超市买到了狗不理的速冻包子，回家一蒸还真有点天津早点的味儿，吃得我眼泪差点掉下来，其实天津早点包子可油呢，我又不爱吃，到底在瞎感动什么。

★因为开坑太多，决定《初音F2》绝对不首发了，先把《牧场物语》、《口袋妖怪》之类的平平坑再说。

★《牧场物语》是和苦壕一起入的，不用赶攻略的我玩得轻松惬意极了，虽然开头和后面缺素材让我不爽，但总的来说融合了系列前作几乎所有的系统，成绩也还算过得去吧。

阿鲁

■《霍比特人2》上映的第二天就跑去看了。个人感觉打斗效果很不错，场景大气度略逊于第一部，故事节奏与第一部相比明显偏慢。不过作为一头巨龙，“四毛哥”为了博戏份竟然跟一小贼废话半天，你的威严何在啊！

■时隔一个月后收到板野友美新单曲后发现，我明明要的三种不同店铺特典，可拿到的竟然是三张一样的明信片。上网一查才发现竟然所有店铺特典都是一样的……我只能说经纪公司实在是太不上道了，你弄几张不同姿势的图会死啊？

白菜

□通过《影牢》的攻略，再一次深刻地体会到了有些游戏玩起来随意，但写起来就憋气。这款游戏开不开自动回避完全是两个难度，但为了写攻略，白菜不得不硬着头皮上。一个小关打了5小时后，还真是想站起来就把PSV扔出十米开外。晚上睡觉梦到的都是各种陷阱连锁方式……真想坐时光机给2月的自己一个大耳巴子：叫你丫瞧不起《影牢》！

□经常听到有玩家说“好游戏太多，玩不过来”。而白菜从2月下旬至如今的心情，竟好死不死地去掉了那个“好”字。

咕噜（美编）

◆最近的火播热剧《来自星星的你》苦追了3天，终于追完。真心好看的一部韩剧，情节不拖沓，几乎不用快进，直接进入主题，而且没有小时候，不用盼望主角快点长大。虽然全智贤美眉年龄有点不适合演大学生，但是演技真心不错，演出了巨星的艰辛。金秀贤果真不可限量啊，百度一下才25岁。诚挚推荐！

澄香（美编）

☆以前不怎么爱喝饮料，最近可乐、奶茶、咖啡、绿茶全都喝。除了饮料，最近还爱吃附近一家新开的连锁面包店的牛角面包，酥酥的很好吃。综上所述，看来这是要长胖的节奏啊。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

日本4月开始进一步提升消费税，直接导致发售表中所有4月以后发售的游戏全部修改售价，相比以往大部分以0或9结尾的价格，这次修改后有零有整的数字看得人委实不舒服。可以肯定的是，日本市场的电子商务要迎来一次飞跃了，换我也不想兜里揣着一大把零钱。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年3月					
12日	口袋妖怪战斗方块（e商店下载）	ポケモンバトルトローゼ	Nintendo	PUZ	800日元
13日	酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操	くまモン★ボンバ– パズル de くまモン体操	Rocket Company	PUZ	5040日元
13日	超人终极棒球卡片战斗	超人ウルトラベ–スボ–ルカ–ドバトル	Culture Brain	SPG	5229日元
14日	耀西新岛	Yoshi's New Island	Nintendo	ACT	39.99美元
19日	钢铁帝国（e商店下载）	钢铁帝国 STEEL EMPIRE	Starfish	STG	2940日元
20日	英雄银行	ヒ–ロ–バンク	SEGA	RPG	5550日元
20日	英雄银行（e商店下载）	ヒ–ロ–バンク	SEGA	RPG	4900日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野	ゲ–ムセンタ–CX 3丁目の有野	BNGI	ETC	5480日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野（e商店下载）	ゲ–ムセンタ–CX 3丁目の有野	BNGI	ETC	5480日元
20日	马里奥聚会 岛屿漫游	マリオパ–ティ アイランドツア–	Nintendo	ETC	4800日元
20日	马里奥聚会 岛屿漫游（e商店下载）	マリオパ–ティ アイランドツア–	Nintendo	ETC	4800日元
27日	新・深爱+	NEWラブプラス+	Konami	AVG	5985日元
27日	新・深爱+（e商店下载）	NEWラブプラス+	Konami	AVG	5460日元
2014年4月					
10日	企鹅的问题+爆胜 轮盘大战	ペンギンの问题+ 爆胜！ル–レットバトル！！	Alchemist	ETC	5184日元
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スタ–ズ！	BNGI	ACT	4977日元
17日	逆转裁判123 成步堂精选集	逆转裁判123 成歩堂セレクション	Capcom	AVG	4309日元
17日	名侦探柯南 幻影狂诗曲	名探偵コナン ファントム狂诗曲	BNGI	AVG	6145日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕	シアトリズム ファイナルファンタジ– カ–テンコ–ル	Square Enix	MUG	6264日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕（e商店下载）	シアトリズム ファイナルファンタジ– カ–テンコ–ル	Square Enix	MUG	4799日元
24日	冒险岛 命运少女	メイプルスト–リ– 运命の少女	Nexon	A・RPG	4752日元
24日	环球旅行 拓麻歌子	ぐるぐるたまごっち！	BNGI	ETC	5119日元
2014年5月					
1日	岛屿之日	IslandDays	Klon	AVG	6480日元
1日	马里奥高尔夫 世界巡回赛	マリオゴルフ ワ–ルドツア–	Nintendo	SPG	4936日元
1日	马里奥高尔夫 世界巡回赛（e商店下载）	マリオゴルフ ワ–ルドツア–	Nintendo	SPG	4936日元
29日	超级索尼子育成计划	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6458日元
29日	超级索尼子育成计划（e商店下载）	ソニプロ	Image Epoch	SLG	5759日元
2014年6月					
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	RPG	7538日元

灵魂献祭Delta

3.6 ◆SCE◆ACT◆4980日元 PSV 期待度 S

第三方势力“格林”的加入、对近距离战斗的强化以及魔法之间的连携，都让《灵魂献祭Delta》的玩家可以做出更自由的选择。新增的“空白页面”和“流言纸片”系统使得任务内容不再一成不变，饰品系统则是一种收集和自我挑战，两者都让游戏的耐玩性大大增加。

JUMP全明星 胜利之战

3.19 ◆BNGI◆ACT◆6980日元 PSV 期待度 A

知名漫画周刊《少年JUMP》45周年纪念作，历代JUMP角色们集结一堂，为争夺最强队伍而大战一场。本作采用2对2的组队战模式，游戏系统华丽，拥有梦幻的共斗连携技、一击逆转的超必杀技和支援角色的组合技。场景方面忠实再现了那美克星、阿拉巴斯坦、天空菜地等地形，让英雄们的战斗充满迫力。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年3月			
6日	灵魂献祭Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	4980日元
6日	灵魂献祭Delta（PS商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	3900日元
19日	JUMP全明星 胜利之战	Jスタ–ズ ビクトリ–バ–サス	BNGI	ACT	6980日元
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
20日	战国无双4（PS商店下载）	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
20日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包A（PS商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックA	Marvelous AQL	ACT	2430日元
20日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包A+B（PS商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックA+B	Marvelous AQL	ACT	4083日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	6090日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	5300日元
20日	职业野球魂2014	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	6983日元
20日	职业野球魂2014（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	6458日元
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	胜利赛马8（PS商店下载）	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	6300日元
27日	不愿放过我的她	彼女はオレからはなれない	TGL	AVG	5229日元
27日	爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士	ア–シャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
27日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	7350日元
27日	初音未来 女歌手计划F 2nd（PS商店下载）	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	6600日元
27日	萝球部 秘密拍摄	ロウきゅ–ぶ！ ないしょのシャッタ–チャンス	角川Games	AVG	6480日元
27日	萝球部 秘密拍摄（PS商店下载）	ロウきゅ–ぶ！ ないしょのシャッタ–チャンス	角川Games	AVG	5950日元
27日	薄樱鬼 甜蜜校园生活	薄樱鬼SSL ～sweet school life～	Idea Factory	AVG	6090日元
下旬	魔法少女大战（PS商店下载）	魔法少女大战	2.5次元TV	ACT	免费
		2014年4月			
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	第3次ス–パ–ロボット大战Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7689日元
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇（PS商店下载）	第3次ス–パ–ロボット大战Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7690日元
10日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	7344日元
10日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb.	AVG	7344日元
10日	我们没有翅膀（PS商店下载）	俺たちに翼はない	5pb.	AVG	6480日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年3月			
20日	职业野球魂2014	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	3980日元
20日	职业野球魂2014（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	3455日元
27日	罗密欧与朱丽叶	ロミオ&ジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
27日	金色琴弦3 另一片天空 至诚馆篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 至诚馆	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
27日	部活彼氏系列 放学后多彩一步 文化部	部活彼氏シリ–ズ「放课后colorful*step～ぶんかぶ！～」	Honeybee	AVG	5040日元
		2014年4月			
3日	命运奇妙物语	Rewrite	Prototype	AVG	6264日元
24日	黑雪公主	黑雪姬～スノウ・ブラック～	QuinRose	AVG	6480日元
24日	时空再生	クロノスタシア	Idea Factory	AVG	6264日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6264日元

耀西新岛

3.14 ◆Nintendo◆ACT◆39.99美元 3DS 期待度 S

小马里奥的好朋友耀西又回来啦！在《耀西新岛》中，这个勤勤恳恳的小恐龙能够发射出巨大的蛋，将场景内的东西悉数破坏，还可以抱着巨大的铁蛋去潜水。通过某些区域中的旋转门，耀西还可以变身成热气球、直升飞机、潜水艇等形态。将背负着的小马里奥护送到底吧！

战国无双4

3.20 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆7140日元 PSV 期待度 S

作为系列十周年的纪念作品，同时也是玩家们期待许久的正统续作，《战国无双4》以系列最多的可操作角色并追加大量新要素强势回归。除了真田信之、大谷吉继等全新角色的剧情描写值得期待外，神速动作、无双极意、双人切换、士气强化、家宝等全新系统相信也会让无双的爽快感进一步提升。

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会2.14

任天堂全明星大乱斗
Persona Q 暗影迷宫
英雄银行
逆转裁判123 成步堂精选集
马里奥高尔夫 世界巡回赛
耀西新岛
口袋妖怪战斗方块

新作特搜队

噗哟噗哟对俄罗斯方块
牧场物语 连结新天地
影牢 暗黑公主
钢铁潜水员 潜艇大战

游戏展望台

刀剑神域 虚空碎片
超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
JUMP全明星 胜利之战
第3次超级机器人大战Z 时狱篇
新・深爱+

本辑《口袋光环》有奖问答题目

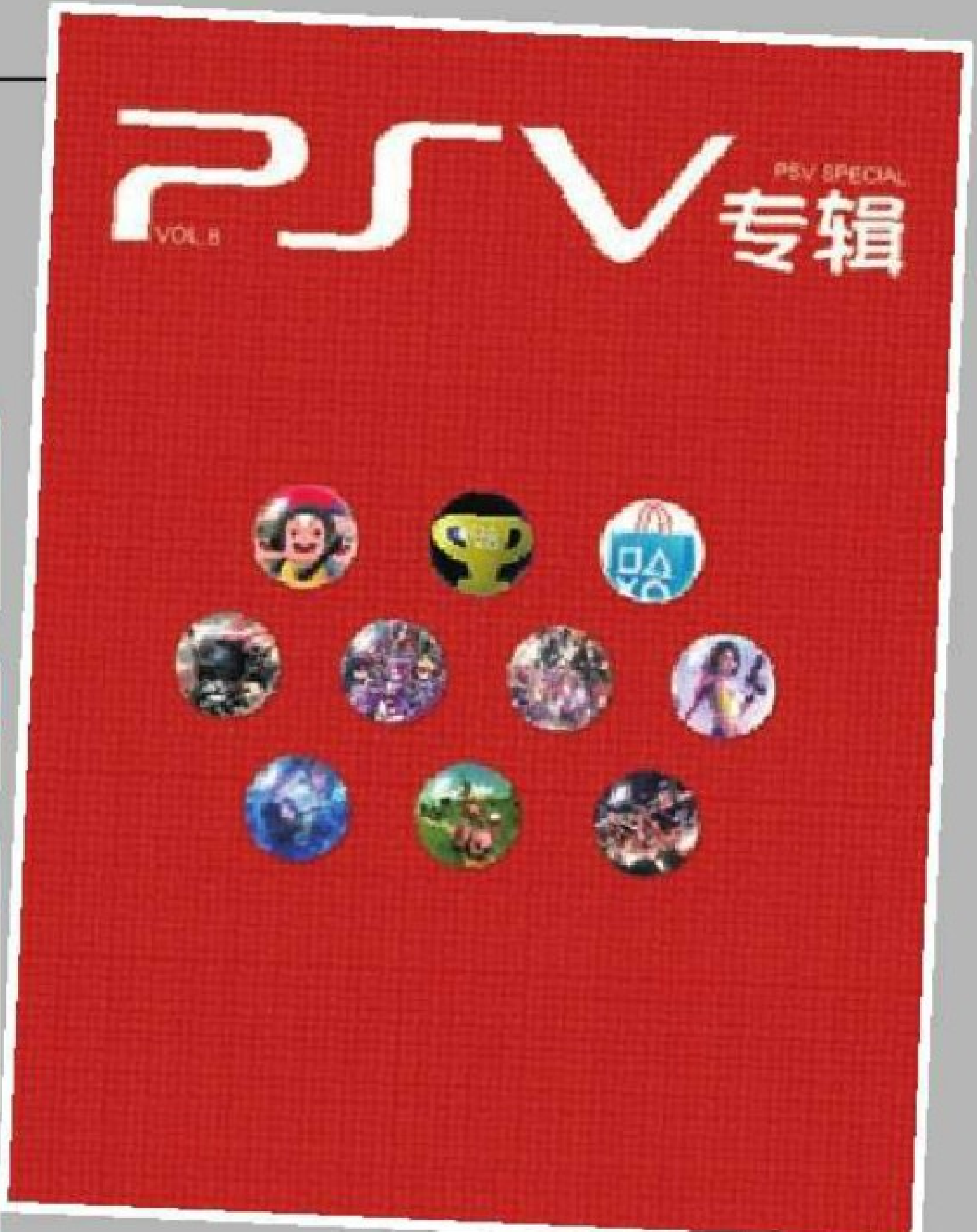
在《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的演示视频最后，是哪个颜色的玩家获得了胜利？

A.蓝色　B.黄色　C.红色

PSV硬壳包 3名

PSV专辑

VOL.8



实用与收藏兼备的PSV权威专辑
大16开208页+影像DVD光盘
+精美游戏海报

Vita动态

尽享娱乐先锋的游戏魅力
——PSV新春“马上”购机指南攻略

Vita劲作

迈阿密热线 I 真实拳击 I 孤独的幸存者 导演剪辑版

Vita攻略

真·高达无双 I 最终幻想X HD版 I 最终幻想X–2 HD版
新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士
撕纸大冒险 I 噬神者2 I 半罪少女 诱惑

Vita小说

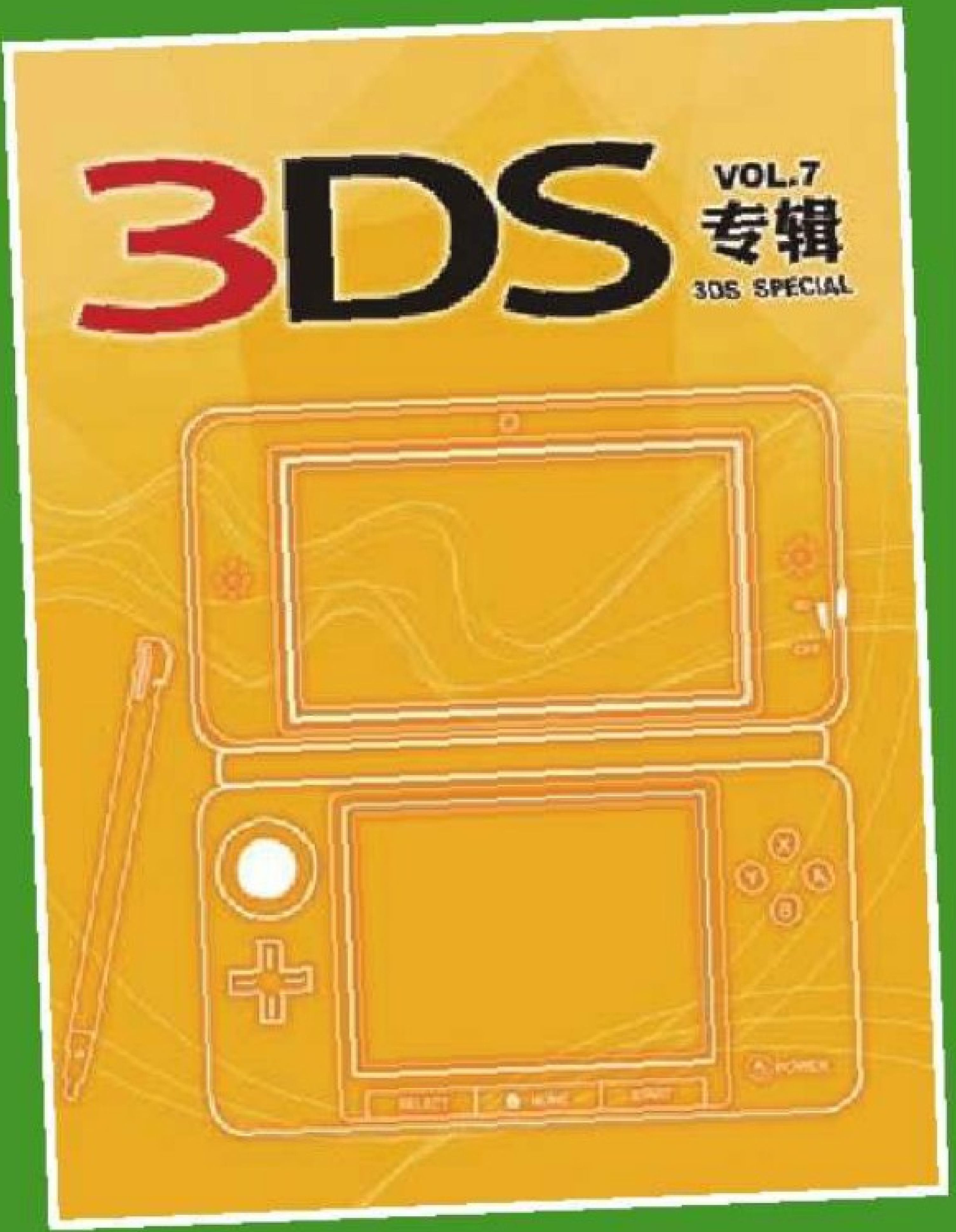
最终幻想X–2.5 永远的代价

已上市　各地报刊亭销售中

3DS专辑

VOL.7

展现3DS魅力的全方位专辑
大16开208页+DVD光盘



佳作指南

大合奏！乐队兄弟 P I 智龙迷城Z
钢铁潜水员 潜艇战争

典藏攻略

怪物猎人4 I 重装机兵4 月光歌姬
纸盒战机大战
塞尔达传说 众神的三角力量2
星霜的亚马逊女战士
雷电十一人GO 银河 大爆炸·超新星
星之卡比 三重华丽
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥

已上市　各地报刊亭销售中

口袋玩家

VOL.75

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、周边、小说……

游戏看台

口袋妖怪战斗方块

来了解这款优秀又激烈的衍生系列最新作！

专题企划

漫谈《口袋妖怪》非官方对战规则

对战是《口袋妖怪》的一个重要要素，而非官方规则则来自于玩家间的约定成俗，本篇专题专门回顾那些来自玩家间的民间规则。

研究所

《口袋妖怪 X · Y》后续研究（4）

战斗设施、时尚达人、训练师宣传片……更深度挖掘游戏的乐趣。

研究所

口袋妖怪详尽分析——与大自然共生的仙灵

本辑带来仙系精灵的研究，收录有花仙后、芬芳鸟、舔舔奶糕、天线鼠和仙钻石。

光盘收录

2014剧场版特报（2）、《口袋妖怪战斗方块》官方视频、《宠物小精灵XY》、《宠物小精灵AG》、《口袋妖怪 起源》

超值赠品：

小拳石、隆隆石、隆隆岩方块纸模

抽奖活动继续进行！

电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

3月19日，全国上市！

下辑预告

《掌机王SP》Vol.220 攻略特刊

4月5日 全国上市

全彩288页详实内容+DVD光盘

席卷4月掌机大作！

- 3DS 耀西新岛
- 3DS 英雄银行
- PSV 战国无双4
- PSV 灵魂献祭Delta
- PSV JUMP全明星 胜利之战

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：14元